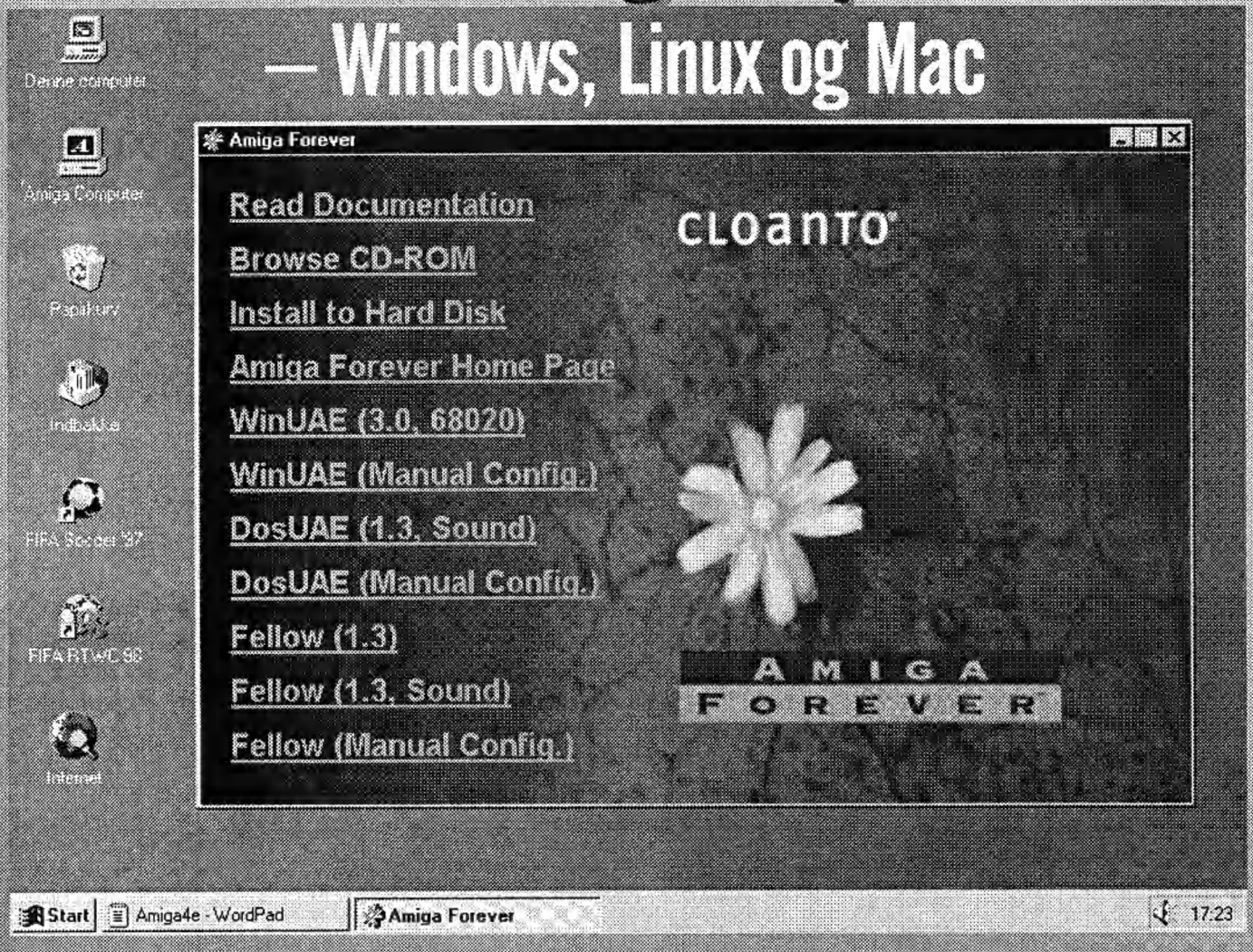
AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 05/00 5. årgang 18. maj.–15. jun. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

Kør AmigaOS på — Windows, Linux og Mac



Vi har set på:

fxPAINT • Max Rally

ISSN 1396-8432 05
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

Mekka/Symposium 2000, The Gateway Computer Show, kurser og meget mere…

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf.: 59 27 89 91
Giro: 298-1599
E-post: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
John Niclasen
Klaus Dreyer
Leif Mortensen
Morten Skov
Ole Friis Østergaard

~

Produktions-udstyr
A4000/060-PPC, CVision64
A4000T/060-PPC, CVisionPPC
PageStream3.3a
HP LaserJet 6L

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
FS&DB
Tlf.: 44 92 70 22

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

Leder

Velkommen til denne femte udgave af Amiga Advis i år 2000.

Denne gang skal vi snakke lidt om fremtiden, nemlig bladets fremtid.

Ved gentagne lejligheder har vi truet med at ville ryge væk fra kioskerne, og dette faktum er nu ved at være en realitet.

Dette skyldes også at vi faktisk kun har én annoncør tilbage, og dette er jo fordi der bliver færre og færre Amiga-ejere.

Dette er problem nummer et for Amiga'en.

Vi har siden vi startede ude i kioskerne mistet omkring halvdelen af vores kiosksalg, og efterhånden er det ved at udvikle sig til en katastrofe, for vi skal stadigvæk levere samme antal for at ramme dem der stadigvæk køber vores blad.

Så hele ideen med salg gennem kioskerne er efterhånden væk, og derfor har vi nu igen brug for at ændre vores blad til det market der nu er.

For abonnenternes vedkommende vil de ikke kunne mærke nogen forskel, for selve arbejdsmængden vil desværre ikke falde, hvis man eller ser bort fra selve samlingen af bladene.

Jeg ved ikke hvornår dette kommer til at træde i kraft da vores hidtidige distributør, såvidt jeg er orienterer, indstiller sine aktiviteter, så måske vil ikke engang dette blad ramme kioskerne.

Så når du ikke kan finde os længere er det fordi vi kun udkommer som et abonnent-blad.

Dette er nok et faktum, men det er lige så meget en udfordring for os, da det nu er mere vigtig at vi får et alternativt ansigt udad til.

Da vi startede var vores mål at udkomme med mange sider i farver, og så ville vi ud i kioskerne.

Alt dette vil vi stadigvæk – nu gælder det bare ikke om at komme dertil, men om at gøre vores til at der kommer det rette miljø hvor dette kan lade sig gøre, hvilket nok kommer mere an på hvad Amiga Inc. gør og knapt så meget hvad vi gør.

Men hvis du fortsat ønsker at se et dansk Amiga-blad som til og med dumper lige ind ad din dør en gang om måneden, så skal du nok overveje at blive abonnent.

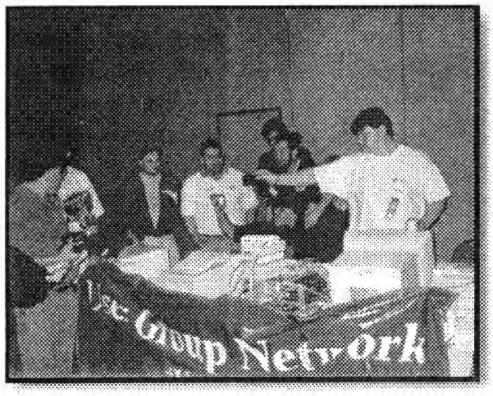
Så vil vi til gengæld love at prøve at gøre vores til at Amiga'en igen får lidt medvind.

Sidst, men ikke mindst, vil jeg slutte denne leder af med at takke John Niclasen og Jimmy Knudsen for deres indsendte artikler.

jan

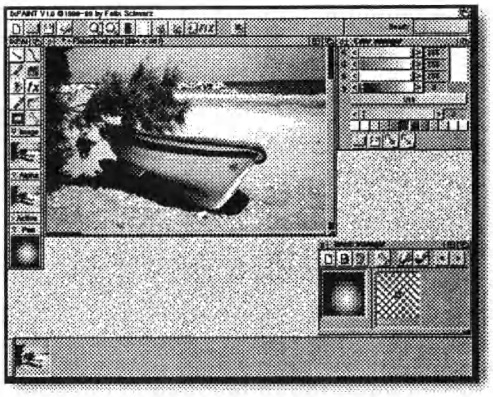
Indhold

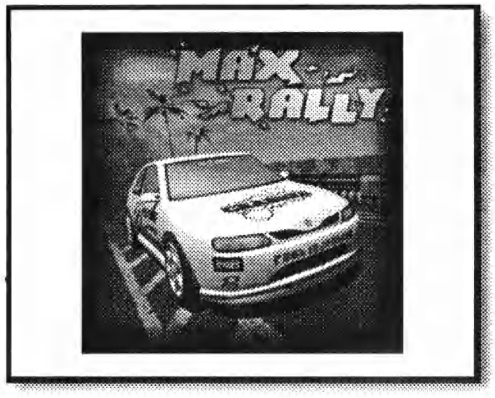
6 *Med Amiga Forever kan du emulere Amiga'en på næsten hvad som helst, f.eks. under Windows, Linux, Mac osv.*



8 *Amiga'ens første større messe i dette årtusinde: The Gateway Computer Show, Amiga 2k*

14 *Endnu et grafik-program til Amiga'en? Er der behov for det? Find ud af det sammen med Anders.*





30 *Højdepunktet i denne spil-sektion må være spillet Max Rally (som iøvrigt ligger på Aminet 36).*

AKTUELT

8 The Gateway Computer Show: Amiga 2k

ANMELDELSER

6 Emulér Amiga-4ever
14 fxPAINT
16 Aminet 36
17 Aminet Set 9

KURSER

26 REBOL, del 16

SPIL

30 Max Rally
31 Spil-bunkeren
32 Goal! 2000
32 Turbo Racer 3D
32 Alive Mediasoft – og mig
33 Det Danske Mesterskab i SWOS
33 Opråb fra redaktøren!

ANDET

20 Mekka/Symposium 2000
24 Gamle billeder, del 1
29 FUP Party

ANNONCER

Kiwi Multimedia 18–19
Dea Media 35
Kiwi Multimedia 36

Kort Nyt...

Amiga Advis

amiga.dk

■ Under URL'en ***www.amiga.dk*** gemmer sig et forum for danske Amiga-brugere. Herunder bl.a. en dansk nyhedsside som bliver opdateret af Trez.

Han udvælger kvalitets-nyheder fra ind- og udland ud fra kriterierne generel interesse, hvad der interesserer ham selv, samt hvad der kunne interessere danske Amigabrugere.

Derudover tilbyder amiga.dk mulighed for at få hosted egne sider, der er et lille web directory, et messageboard hvor danske Amiga-brugere kan komme i kontakt med hinanden samt andre godter. □

Amiga Advis

AmigaWriter 2.0

■ AmigaWriter annonceres med en version 2.0 der kan importere tekster direkte fra MSWord. Skriftsnit der ikke er tilgængelige vil gennem en requester kunne erstattes med størst tilsvarenhed. Oprindeligt skriftvalg slettes ikke, men bliver gemt sammen med substitutterne i filen.

Det er nu valgfrit at udskrive som portræt eller landskab, også på f.eks. kuverter og den slags. Programmet kan administrere at placere sider således at de blot skal foldes efter udskrift. Funktion for udskrivning af visitkort osv. findes.

Programmet understøtter TrueType med antialiasing.

Truecolor-udskrift uden grafikkort. (TurboPrint eller tilsvarende kræves).

Der er tilført hastighedsforbedringer samt fjernelse af interferens der kunne opstå mellem grafik, tekstbokse og kanter tidligere.

Requestere er forbedrede så de ikke lander i samme skuffe hver gang, uanset hvor man har været henne på maskinen. Assignments er ikke nødvendige i User-StartUp længere. Skufferne med skriftsnit skal blot føjes til listen. Så er de på søgevejen.

Vil du vide mere om de forbedringer der er i forbindelse med den nye AmigaWriter til AmigaOS 3.5, så se efter hos:
www.haage-partner.com □

Amiga Advis

phase5

■ Amtsretten i Bad Homburg har den 9. april i år opgivet udredningen af insolvenssagen mod phase5 grundet på mangel af værdier.

Kammeradvokaten der er den øverst ansvarlige for behandling af konkursboer er hermed ikke åben for kontakt angående klager.

Klager henvises herefter til civilt søgsmål mod Wolf Dietrich og Gereald Karda, de tidligere ejere af phase5 Digital Products, In Der Aue 27, D-61140 Oberursel, Deutschland.

Må man spørge om disse herrer har indtaget lidt for meget CAIPARINHA? □

Amiga Advis

Paraglide 3D-modul for Picasso IV

■ Paraglide er et tilføjelseskort til det modulære PicassoIV grafikkort.

For Amiga'er med ZorroIII-kort og PicassoIV tilbydes 3D-funktionalitet til Amiga Classic maskiner.

For programmører vil der være en medfødt GLIDE API og en Warp3D-driver.

Chip'sene er:

3Dfx Voodoo-I grafik-chip.

TexelFX for projekttexturer baseret på trekanter i alle tre dimensioner.

PixelFX renderer op til en million 25-pixels trekanter i sekundet med Gouraud-skyggevirkning og udfører gennemskinnelighed og alpha-blanding så realistisk som muligt.

- Intern PicassoIV PCI-tilslutning (bussen)
- 4 MB teksturhukommelse
- 4 MB pice puffer hukommelse
- 960×720 pixels i 16 bits
- Glide og Warp3D driversystem

Der kræves:

- En Amiga-baseret ZorroIII maskine + PicassoIV grafikkort.
- 8 MB FastRAM og mindst 1 MB ChipRAM.
- CPU mindst en 68040 på 25 MHz.

Findes hos Blittersoft. □

Amiga Advis

ArtEffect 4.0

■ Denne nye version er nu ude og der er flere forbedringer.

• Multiple alpha-kanaler og kompositionsmuligheder pr. billede.

• Omformning mellem farve ↔ alpha-kanal og gennemskinnelighed til alpha-kanal.

• Nye layers for tekst.

• Nye layers for løbende effekttilføjelser som kontrast, højlys, gammakorrektion, omvending m.m.

• Speciel effekt-layer for landskaber, rumbilleder og brande m.m.

• Akvarel-funktion på sprøjtepistolen.

• De fleste plugins virker nu korrekt, også på layers (twirl og blur f.eks.)

• OS3.5-ikoner kan kreeres ved gemning af filer.

Og derudover, så er CD-ROM'en fyldt med skriftsnit, ClipArts m.v.

Systemkrav:

• CPU bedre end eller lig 68020

• AmigaOS3.x

• Minimalt 8 MB RAM

• HardDisk.

Opdatering:

89,- DM hos Haage & Partner

www.haage-partner.com □

Amiga Advis

VHI Studio 5.0

■ Kender du VLRec NG? Ikke det? Nu er der ellers kommet en efterfølger til dette snilde program.

VHI er programmel der bruges med framegrabbere som VLab-kortet og andre tilsvarende, digitale cameraer osv.

F.eks. kan hukommelsen i et digitalcamera som et Olympus direkte tilgås som lå filerne på en harddisk.

Data kan komprimeres til MPEG-format, direkte uden nogen midlertidig fil, således at plads til en sådan ikke er nødig.

Drivere for digicams er dog ikke en del af programmet, men leveres selvstændige.

Listen over understøttede digicams er lang, men er dog produkter fra enten Olympus, Kodak eller Nikon.

VHI koster 69,- DM.

VHI-DigiCam-driver koster 20,- DM.

For mere information, se:

URL: ***www.innovative-web.de***

Innovative
c/o Felix Schwarz
Am Grundla 3
D-91074 Herzegenaurach
Deutschland □

Amiga Advis

Mac og G4 ppc'ere

■ Motorola har haft vanskeligheder med levering af deres G4-processorer. Derfor har nogen undret dem over at Mac ikke har alieret dem med IBM der jo er partner i udviklingen af PPC-chips.

Der er dog en naturlig forklaring.

Motorola har udviklet en såkaldt aka Velocity Engine samt et system de kalder AltiVec. Dette gør chip'en mere kompliceret.

Trods det at IBM (Intel egentlig) nu producerer cpu'er med en clock-frekvens på op til 1 GHz ville der alligevel kræves en samarbejdsaftale med Motorola for at kunne fremstille chips med kompatible instruktionssæt. Det vil IBM ikke.

Motorola regner med til efteråret at have versioner af chips'ne på gaden med clock-frekvenser på 600, 700 sam 800 MHz. Mac udtaler at de chips de hidtil har fået leveret har været 50 MHz langsommere i puls end bestilt. Desuden er de så meget mere effekt-forbrugende end G3'erne at de ikke vil kunne bruges i bærbare maskiner på grund af bl.a. varmeafgivelsen.

Engang til næste år regner Motorola med at have en G4-version på gaden med en clock-frekvens på 1 GHz.

Der er imidlertid stadigvæk ingen reel sammenligningsmulighed mellem Intel, AMD og Motorola's processorer med samme puls angående arbejdydelse for Motorola forsøger konsekvent at få deres chips til at lave så meget som muligt pr. puls. F.eks. yder Motorola-chips stadigvæk mere end Intel Pentium III, men ved meget lavere clock-frekvenser.

Motorola udvikler på en ny chip, en G5 som formentligt om et par år vil kunne leveres med en clock på 2 GHz.

Men i betragtning af de vanskeligheder der har været hidtil med at levere chips til tiden, skal det måske tages med et gran salt.

G4-chip'sne har iøvrigt efter forlydende endnu ikke fundet deres endelige form og bliver redesignet med forbedret vektorprocessering, bedre multiprocesseringsfaciliteter og lavere strømforbrug for øje. Og så med en backside cache på op til 4 MB. □

Amiga Forever – Amiga på Windows, Linux og Mac

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Under den noget vidtløftige overskrift jeg har fundet på, gemmer der sig en anmeldelse af Amiga Forever 3.0.
Faktisk er dette kun en indledningsvis anmeldelse af Amiga Forever 3.0 da dette efterhånden rummer meget mere end bare en Amiga-emulator til Windows hvilket det egentlig begyndte som. Ifølge den introduktionstekst jeg har læst skulle der være noget Amiga-emulering at hente for brugere, både af Windows, DOS, Mac., Be, Next, Linux og der er såmænd også en Amiga-emulator for PPC-Amiga'er.

Amiga'en

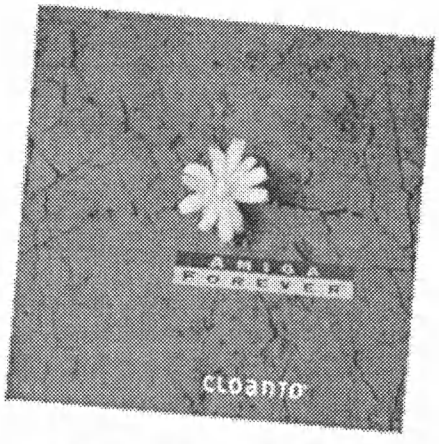
Efterhånden som tiden er gået er Amiga'ens oprindelige hardware blevet mere og mere udfaset pga. at Amiga'ens forskellige ejere efter Commodore ikke har kunnet få sat gang i noget somhelst på dette område.

De nuværende ejere har da heller ikke til hensigt at sætte gang i nogen udvikling af det oprindelige isenkram, men har i stedet skubbet dette ansvar over på det udviklingsteam der laver BoXeR motherboard'et.

Det oprindelige AmigaOS har i modsætning til udviklingen af maskinel ikke stået helt stille, specielt ikke hvis man kigger lidt på tredjepart-udviklere, og det er af den grund en del mere levende end det hardware som det blev skabt til.

Ligesom med isenkrammet har de nuværende ejere også skubbet ansvaret for videreudvikling af AmigaOS over på de virksomheder og brugere der gør sig med dette OS.

I modsætning til maskineludvik-



lingen er et operativsystem noget nemmere og knapt så omkostningstungt at udvikle. Derfor er jeg ikke i tvilv om at AmigaOS fortsat har en fremtid et eller andet sted.

Det de nuværende Amiga-ejere vil, er at frembringe et nyt isenkramuafhængigt Amiga-OS/OE der både skal kunne køre som et selvstændigt system eller som tilføjelse eller overbygning til et andet OS.

Denne egenskab af et hardwareuafhængigt OS giver det nye AmigaOS et helt andet potentiale end det Amiga-OS vi kender i dag.

Hvad fremtiden bringer for Amiga-OS er svært at spå om, men at emulere en Amiga på noget ikke-Amiga-maskinel er jo et skridt på vejen derhenad til også at gøre det gamle AmigaOS lidt hardwareuafhængigt.

At emulere noget plejer som regel ikke at være det bedste man kan gøre da det som oftest er besværligt, langsomt og ikke rigtigt giver éen de muligheder og fordele som det der bliver emuleret har.

Amiga Forever 3.0

I Amiga Advis nr. 10/98 bragte vi en anmeldelse af Amiga Forever 2.0 foretaget Anders Drejer hvori dette var testet/beskrevet med et tilsyneladende rimeligt resultat.

Amiga Forever er, såvidt jeg ved, påbegyndt som en Amiga-emulator til Windows og det er også denne Amiga-emulator der er længst fremme i sin udvikling, mens de andre emulatorer har knapt så mange udviklingstimer bag dem.

Men dette behøver ikke nødvendigvis at betyde at de ikke kan bruges til noget. Faktisk har jeg ikke selv adgang til en almindelig MS-DOS-PC til min rådighed, men "kun" en G4 PowerMac.

På baggrund af dette vil denne indledningstest, der meget snart kommer i denne artikel, være om Amiga Forever's Amiga-emulering på en PowerMac.

Selve denne anmeldelse skal kun ses som en indledningsvis anmeldelse af Amiga emuleret på en PowerMac da jeg ikke har haft Amiga Forever særligt længe og desuden er det en stor ting at gå igennem hvis man skal hele vejen rundt, og det skal vi.

Af samme årsag vil der denne gang ikke være karakterer da disse må vente til senere.

For alle de der gerne så at Amiga Forever også blev anmeldt på andre platforme kan jeg da oplyse at det regner jeg også med at det vil blive, om ikk' andet, så på Windows, men har du et af de andre OS'er på en maskine nær dig er du velkommen til at blande dig i anmeldelserne på éen eller flere af dem. Du skal bare skrive til bladets e-post-adresse som er ***AmigaAdvis@vestnet.dk***.

Inden vi går i krig kan jeg lige oplyse at den Mac-udgave (Mac.UAÆ) der ligger til grund skal betragtes som en betaudgave og den er da heller ikke kommet længere end til version 0.8.8.

iMac

Som de fleste sikkert er klare over er Apple gået over til en ny strategi samtidigt med deres nye design (iMac designet) der går ud på at i den nye

verden foregår alt (næsten da) over Interrnettet og mere lokale netværk.

Dette betyder at en Mac. ikke længere bliver solgt med et disk-drev. Der er heller ikke noget der hedder serieller parallel-porte på den mere.

Derimod er denne her G4-Mac, som jeg har til min rådighed, udstyret med et cd-rom-drev, to FireWire-porte, to USB-porte (+to på tastaturet), et telefon-linie-stik (fra det interne modem) samt en Ethernet-port (fra det interne 10/100 Mbit Ethernet-kort).

Derfor kan man ikke bare lægge div. småprogrammer ned på en diskkette og overføre dem på den måde, men mere om det lidt sener.

Installeringen

Normalt er dette omgivet af mange problemer, men Cloanto har vedlagt éen stor pakket fil hvor alle indstillinger er foretaget på forhånd. Dette har den betydning at det eneste man skal, er at finde et program på Mac'en som enten hedder Aladdin SluffIt eller Aladdin Expander der så udpakker og installerer filen.

Inde i dette program er der en valgmulighed der enten converterer alle tekstfiler til Mac-format eller osse ikke og da Amiga'en jo har en startupsequense e.l. skal man sætte denne til IKKE at konvertere disse filer til Mac-format. Hvis man ikke gør dette vil det ikke kunne starte op. Har man ikke programmet kan det hentes på denne hjemmeside: ***www.Aladdinsys.com***.

Det man så gør er at dobbeltklikke på ikonen og anvise hvor programmet skal installere sin Mac.UAE henne og længere er installationsprocessen ikke.

Det første indtryk

Det tager ca. 14 sekunder at kalde sin Amiga frem, inklusive alt, efter at man har videretrykket på den valgmenu der kommer, umiddelbart efter at man har dobbeltklikket på Mac.UAE ikonet.

Denne valgmenu giver en nogle få valg omkring CPU, RAM, lyd m.m., men et godt råd er at tage de ukærede værdier den er sat til fra begyndelsen. Det giver de færreste problemer når man roder rundt på Workbench og klikker til højre og venstre.

Derudover er det også ret begrænset hvor meget man kan ændre. Der er på forhånd forudsat at være en 020 CPU med intern FPU, 2 MB ChipRAM og 8 MB FastRAM til stede og det er præcist det der kan sættes til. Dog skulle det være muligt at bytte om på Chip- og FastRAM, men du kan pt. ikke kommer over de 10 MB sammenlagt.

Da du heller ikke forbedre processoremuleringen udover den 020 CPU der på forhånd kan håndteres kan dette også være det samme.

Umiddelbart lyder en 020 CPU ikke af meget, men den føles nu engang meget hurtigere, men det kommer lidt an på hvad man aktiverer da noget synes at virke lidt langsomt mens andre ting går sindssygt hurtig.

F.eks. måtte jeg ind i prefs og sætte gentagelseshastigheden på tastaturet til det absolut laveste, bare for at have en mulighed for at skrive h i stedet for hhhhhhhh når jeg trykkede éen gang på h'et.

Ligeledes kunne jeg heller ikke åbne en ikon med dobbeltklik da jeg simpelthen, ikke var i stand til at gøre det indenfor tidsrammen, så denne kliktidsforskel måtte også sættes op til næsten maksimum.

Som måske nogle af jer ved, eller måske jer allesammen, så bliver en Mac leveret med en mus der kun har éen tast.

Dette kan faktisk give en del problemer når man vil kalde menuerne. Dvs. – jeg mener at det er derfor jeg ikke kunne få menuerne frem – og de hotkeys som jeg kender fra Amiga-tastaturet virker ikke helt som de bør.

Derfor fik jeg anskaffet mig en USB-mus med tre taster, men lige meget hjalp det mig, menuerne ville ikke frem – men bare rolig; Cloanto har tænkt på dette. Rullegardinerne fremkaldes ved at trykke ned på Apple-tasten (svarer til vores A(miga)-tast) hvorefter man bruger musepilen til at finde rette menupunkt der så aktiveres ved at trykke på den knap som musen nu har.

Så kører det

Når man først begynder at finde ud af alle de ting man tager for givne på den ægte vare som f.eks. menuerne, kan man komme igang og jeg må enda sige at når man som DOpus-bruger begynder at huske hvordan den gode gamle Workbench er/var, ja så bliver det lidt sjovere.

Èen ting jeg ikke har været inde på, men som jeg skal vende tilbage inden min plads løber ud, er hvordan man flytter data mellem Mac'en og Amiga'en.

Lad mig først nævne to muligheder som jeg ikke vil gøre brug af lige til en begyndelse.

Den første er at man kan sætte sin e-post op på begge computere og via denne vej sende filer fra den ene maskine til den anden.

Den anden mulighed er naturligvis at sætte et netkort i sin Amiga og via et netværk overføre de filer man nu måtte ønske at flytte fra den ene til den anden. Denne løsning er nok en god løsning at få sig på et tidspunkt.

Den måde jeg gør det på, er at hente alle filer til Mac'en via div. Amiga cd-rom'er og disse kan for det meste læses af Mac'en. Faktisk har jeg endnu ikke fundet en Amiga-cd-rom der ikke var god nok. Dog har jeg et par backup-brændte cd'er fra mit system der åbenbart ikke er brændt i et velkendt cd-rom-format.

Den Amiga-installation der er på Mac'en ligger ikke på en specielt formateret harddisk-partition, hvilket vil sige at jeg godt kan åbne mine Amiga-skuffer og lægge filerne fra Amiga-cd-rom'erne ned på min Amiga-del på Mac'en.

Når man så har alle Aminet-cd'erne plus mange andre, ja så har jeg masser af ting at lægge ned.

Yderligmere har Cloanto forbedret den emulerede Amiga-brugerflade med en automatisk lha-udpakker så det er sådan set bare at gå igang.

For forsøgets skyld har jeg installeret MUI og til næste gang regner jeg med at også DOpus er fuldt med ovre, men alt dette vil jeg kommer ind på næste gang når denne Amiga-emulation skal forvandles til en rigtig DOpus-Amiga.

Lidt konklusion

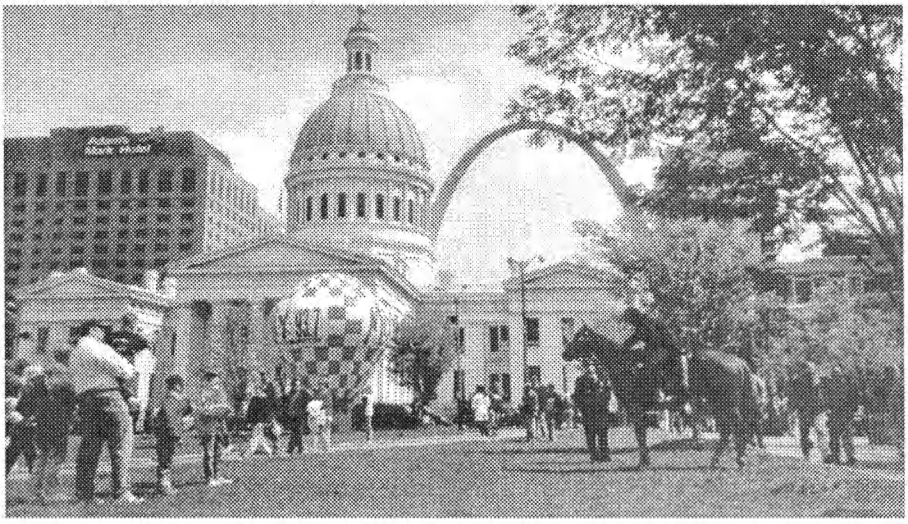
Indtil videre ser det lovende ud, uden jeg dog vil skifte min Amiga ud med en emulation, men jeg er meget postivt overrasket over hvor nemt det egentligt har været. Men nu er det tid til at slutte for denne gang. □

The Gateway Computer Show:

Amiga 2k

■ *Af John Niclasen*

Fredag d. 31. Marts 2000 afholdt Amiga Inc. for første gang en udvikler-konference under de nye ejere, og i week-end'en 1.–2. April 2000 blev computershow'et "The Gateway Computer Show, Amiga 2k" afholdt. Det foregik alt sammen på Henry VIII hotel i St. Louis, Missouri, USA. Dette er historien om en rejse fra Danmark til St. Louis for at tage del i disse begivenheder.



Torsdag d. 30. Marts

Efter to mellemlandinger i henholdsvis Bruxelles og Newark lufthavn i New York ankom jeg endelig hen under aften til St. Louis. Jeg ringede til Hotellet fra lufthavnen, og de sendte en bil for at hente mig. Henry VIII hotel ligger kun 5–10 min. kørsel fra lufthavnen i et noget kedeligt område presset ind mellem diverse high-ways. Hotellet er meget hyggeligt udefra og receptionen og den tilstødende salon med store lædermøbler og små borde tog sig imponerende ud.

Dog fortog begejstringen sig noget da jeg fandt frem til mit værelse som var dejligt stort, men noget forfaldent. Jeg fandt senere ud af at stedet står for at skulle rives ned og vist gøre plads til endnu en high-way. Det er sandsynligvis derfor der ikke bliver gjort mere ud af vedligeholdelsen af værelserne.

Jeg var sulten og trængte til frisk luft efter en lang rejse, så jeg besluttede at gå en tur. Det er nu ikke så nemt alle steder i USA. Uden for hotellet var der noget som lignede et fortov, men jeg befandt mig hurtigt mellem de meget befærdede store veje, og fortovet var der pludseligt ikke mere. Det tog mig et sted mellem en halv og en hel time at bevæge mig en kilometers penge og finde frem til en familie-restaurant ved navn "Friday's". Turen tilbage til hotellet var ligeså besværlig. Nå, jeg blev da mæt og gik i seng med ivrig forventning om morgendagens oplevelser.

The Gateway Computer Show har ikke noget med firmaet Gateway at gøre. Ordet Gateway refererer til den bue "The Arch", som er vartegnet for St. Louis.

Amiga 2k betyder Amiga år 2000.

Amiga Inc.'s online informations magazine:
www.amiga.com/press/zine/

Tao-Group:
www.tao-group.com

Renderware:
www.renderware.com

Fredag d. 31. Marts

Efter et godt solidt morgenmåltid ville jeg kigge mig omkring på hotellet for at se om andre Amigans skulle være dukket op. Jeg fandt hurtigt frem til en lille gruppe amerikanske Amiga-freaks som holdt til i salon'en som befandt sig mellem receptionen og det store lokale, hvor selve computer-show'et skulle foregå.

Det var nogle flinke mennesker som var i den brogede flok og jeg fik mig bl.a. en sludder med Shawn fra AmigaOne. Som I sikkert ved bruger NASA stadig Amiga'er til telemetri i forbindelse med opsendelse af deres raketter, og Shawn kunne bl.a. fortælle mig en historie om hvordan NASA for nogle år siden, da de var involverede i et projekt med den russiske Mir rumstation, en dag havde nogle tekniske problemer med at spore rumstationen. De prøvede med forskelligt udstyr på forskellige computere, men en af deres Amiga'er reddede dagen.

Jeg bar rundt på et eksemplar af Amiga Advis som flere var interesserede i og så fik lov at bladre i, selv om de ikke forstod meget dansk.

Senere på dagen lykkedes det mig at erhverve en billet til banquetten lørdag aften og så skulle jeg også se at finde nogle af Amiga Inc.-folkene da jeg gerne ville have adgang til udvikler-konferencen om aftenen. Det er sådan at Amiga Inc. forlanger at man underskriver en NDA (Non Disclosure Agreement) for at kunne deltage, og den havde jeg ikke fået på plads endnu. Jeg var så heldig at fange Bill McEwen, Fleecy Moss og Petro Tyschtschenko ved receptionen. De virkede alle tre

oplagte og Bill informerede mig om at jeg kunne underskrive NDA'en umiddelbart inden konferencen.

Udvikler-konference

Da Bill inden konferencen samlede de andre udviklere underskrevne NDA'er sammen fik han øje på mig og huskede at jeg ikke havde nogen. Han gav mig en og hev samtidigt en Amiga-kuglepen op af inderlommen med et skævt smil og ordene "Have an Amiga pen to sign the contract!". Der er nu lidt format over ham.

Det var Fleecy Moss som stod for konferencen. Pga. den NDA kan jeg ikke oplyse alle detaljer om det, men det er nu mest de dybere tekniske detaljer samt dele af deres visioner. Dog kan jeg sige, at de på daværende tidspunkt var ved at lægge sidste hånd på en udvikler-maskine til det kommende Ami, som det nye AmigaOS kommer til at hedde.

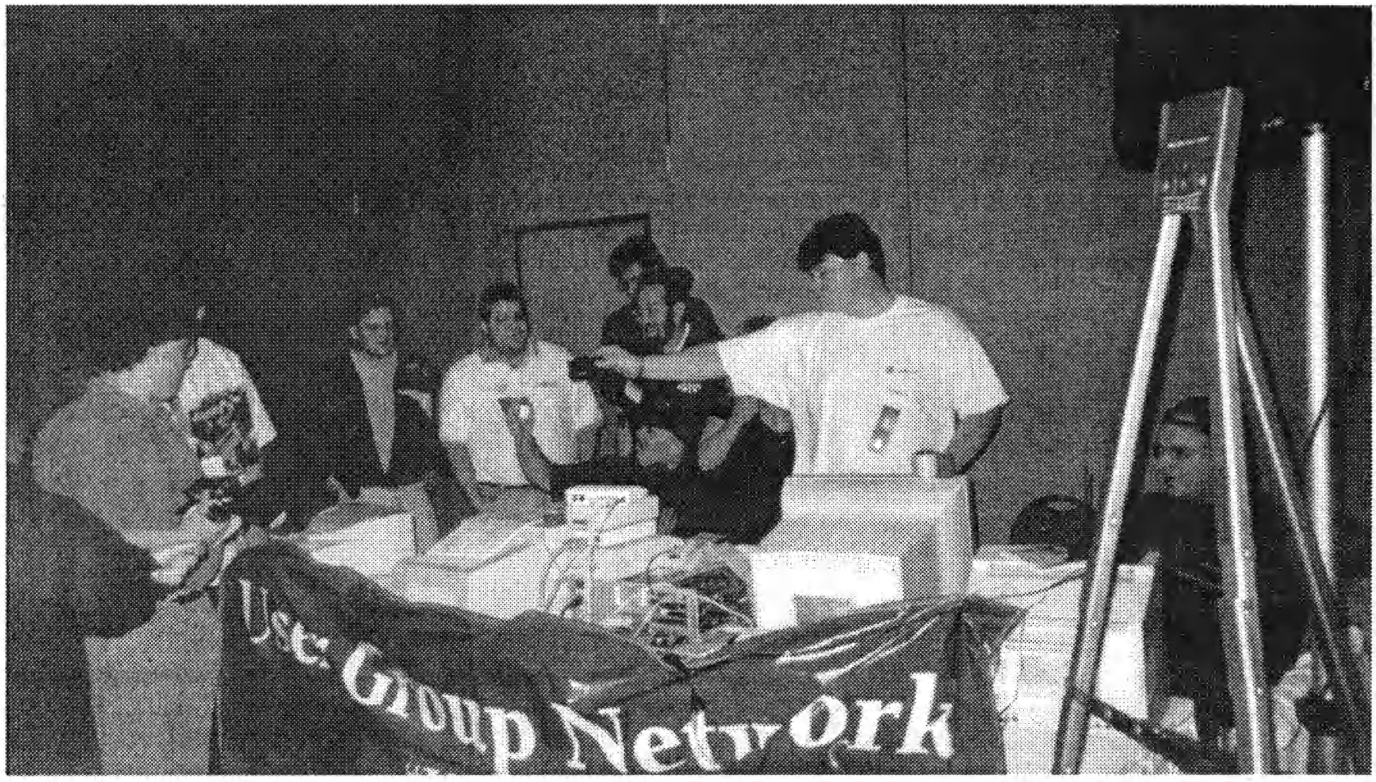
Ami bygger på teknologier fra det engelske firma Tao-Group, bl.a. deres kerne Elate som foruden at kunne køre alene også kan blive host'et på andre operativ-systemer så som Linux, Windows og MacOS. Det spår jeg vil vise sig at være et temmeligt genialt træk.

For at have en udvikler-maskine færdig så hurtigt som muligt har man valgt at bygge den på en 500 MHz AMD-chip, som er kompatibel med

Intel's x86 instruktions-sæt. Derudover vil man bl.a. putte et GeForce grafik-kort i maskinen, som er top-modellen af bruger-grafik-kort for tiden samt et SoundBlaster-kompatibelt lyd-kort.

Amiga Inc. har lavet en aftale med Red Hat, sådan at Red Hat's Linux bliver leveret med udvikler-maskinen, og selve Amiga-udviklingen foregår så ovenpå dette OS. På den måde kan man hurtigt få noget udvikling igang, da man bl.a. kan benytte Linux's drivere til diverse teknologier. Efterhånden som Ami tager form kan man skippe Linux og man vil dermed opnå en øget performance. Ud over Elate vil man fra Tao-Group bl.a. få adgang til deres Java-implementation ved navn "intent", som til dato er den hurtigste i Verden. Den er så hurtig og kompakt at Sun (som er ophavsmand til Java) er imponeret og har indgået et samarbejde med Tao-Group. Det forventes at Amiga også vil nyde godt af dette samarbejde. Tao's intent er så godt og tilpas hurtigt at Motorola har valgt at bruge systemet i deres nye Timeport p1088 WAP phone.

Vi Amiga-brugere og udviklere kan forvente at se mange Java-applikationer komme til vores system. Fleecy Moss viste nogle Java-applikationer frem som kørte på Tao-Group's system under Linux, og det kørte virkeligt stærkt. Hvis man er af den opfattelse at Java er langsomt, skal man lige vente, til man har set det afviklet med Tao's teknologi, så bliver man af en anden



opfattelse. Derudover startede han to gange Quake og én gang Doom op, samtidigt på systemet, og det kørte bare derudaf. Han fortalte lidt om hvor nemt det er at udvikle til systemet og Doom var blevet porteret på omkring en halv time og Quake på under en time.

Den maskine han brugte til at vise potentialet i det nye system var en bærbar PC, uden noget nævneværdigt grafik-kort. Alt blev færdig-beregnet af cpu'en, og grafik-systemet smed bare det færdige resultat op på skærmen. Altså ikke noget 3D-hardware-accelereret grafik her. Jeg tør slet ikke tænke på hvad man kan med sådan et system med en af Motorola's PPC-chips og et grafik-kort i klasse med GeForce. Det er nemlig sådan, at har man først oversat et program på een maskine under det nye Amiga-system, så kan det afvikles på alle andre maskiner med forskellige cpu'er, men som også har Ami kørende. Man kan sågar forestille sig systemer sat sammen med forskellige cpu'er kørende i parallel. Det giver Tao's Elate os mulighed for, og performance er helt i top.

Han kom også ind på, hvor godt Amiga Inc. og Tao-Group passer sammen da Tao's folk selv er tidligere Amiga-udviklere og har den samme ånd. På Tao's computere i hovedsædet i England har de nu Amiga Boing Ball screen-savere kørende, som Tao's folk har udviklet og stadig forbedrer for sjov. Gary Peake overtog og fortalte lidt om hvad Amiga Inc. i praksis gør for at få gang i udviklerne. Alt ialt en lovende konference som gav mig det indtryk at Amiga Inc. har fat i noget af det rigtige. Bagefter var der gratis tag-selv-bord nedenunder og fadøl ad libitum.

Lørdag d. 1. April

Aprilsnar! Hmm, jeg håbede ikke jeg skulle være offer for noget af den slags på denne solskinsdag i udkanten af St. Louis.

Jeg startede dagen med at deltage i et seminar som Haage & Partner stod for, og som skulle give os et indblik i hvordan man udarbejder et OS 3.5-projekt med StormC, deres C-compiler. Det så omfattende ud, men grundet tekniske problemer med overhead-projektoren fik jeg ikke meget ud af dette seminar. Tekniske problemer med overhead-projektorer skulle vise sig at være en tilbagevendende begivenhed de næste par dage. Bob Scharp som står for The Gateway Computer Show sammen med sin kone, er dog klar over problemet og søger at løse det til kommende show's.

Samtale med Fleecy Moss

Mens jeg sad og læste en avis og ventede på at dørene til show'et skulle åbne, fik Fleecy Moss øje på mig ude fra forhallen. Han genkendte mig fra dagen før og kom hen og satte sig ved siden af mig i den store Chesterfield sofa. Han ville vide hvad der dog fik en dansker til at rejse den lange vej og hvad jeg beskæftigede mig med. Utroligt sympatisk mand, må man sige.

Snakken gik frem og tilbage, og en af de ting de arbejder på, er at lave nogle gode stabile programmeringsstandarder til det nye system. Det er Amiga Inc.'s idé at sætte rammerne og gøre det nemt at være udvikler. Samtidigt kunne de ikke drømme om at lave en større slutbruger-applikation som f.eks. en tekstbehandler. Det er ikke deres job. De vil ikke konkurrere med Amiga-udviklerne, de vil hjælpe og bistå dem.

Vi kom lidt ind på grafik, og Tao's grafiksystem som Amiga vil bruge, kan gøre brug af to alternativer. Enten kan en eller flere cpu'er i kommende Amiga'er beregne al grafikken, og grafiksystemet kan så smide resultatet op på en skærm (eller hvad man nu vil bruge til at vise grafik med). Det var sådan demo'erne kørte under udvikler-konferencen dagen før. Eller også kan man gøre brug af diverse avancerede grafik-kort. Det kræver så at der bliver skrevet en driver til det enkelte grafik-kort. Denne sidste metode kan levere mere grafik, bl.a. fordi data-bus'ne i dagens computere sætter en begrænsning. Det er stadigvæk hurtigere at cpu'en fortæller grafik-kortet hvad der skal tegnes, og en processor på grafik-

kortet så gør det tunge arbejde, men hvad fremtiden vil bringe, ved vi ikke. Amiga er forberedt på diverse muligheder.

Show'et

Dørene åbnede og alle Amiga-bavianerne strømmede ind (mig selv inklusiv). Nova Design, Anti-Gravity, Rebol, Haage & Partner, Amiga Active, Paul Nolan Ltd., Hyperion, Compuquick, NCAUG, Amigan-St. Louis samt en del flere var repræsenterede med hver deres stand. Modsat indgangen midt på langsiden var der opsat en scene hvor Bill McEwen, Bob Scharp og Petro Tyschtschenko bød velkommen. Der kunne jeg godt få et par dage til at gå.

Jeg fik mig bl.a. en større snak med de to gutter som repræsenterede Rebol. Den ene var Holger Kruse, som står bag Miami. Det er fedt at arbejde for Carl Sassenrath kunne de informere mig om. De er 15 ialt, hvor fire står for selve programmeringen. Jeg gik dem lidt på klingen med nogle dybere ting i Rebol som jeg selv programmerer i, og fik nogle gode fif. Hvis du er programmør, så tag et kig på Rebol. Det er virkelig et godt og gennemarbejdet sprog, når man først kommer ind under overfladen. Carl tænker gode tanker som vi bl.a. har set med vores Amiga's exec, og mht. Rebol er der virkelig lagt op til noget stort. Prøv det og døm selv.

Jeg spurgte de fleste, jeg snakkede med om deres syn på Amiga Inc. og deres forventninger til Amiga'ens fremtid. Jeg fik megen positiv respons. Tingene ser bestemt lysere ud nu end for bare 3–4 måneder siden. En del havde en fornuftig skepsis. Vi har hørt mange ting før, og vi vil se det, før vi tror det. Dog fornemmede jeg en velvilje fra folk mod de nye ejere af Amiga Inc. Bill McEwen, Fleecy Moss og Randall P. Hughes som bl.a. har en fortid hos QNX, ser ud til at være folk af den rette støbning. De tre ejer hovedparten af Amiga Inc. Jeg mener der blev sagt 70% et sted, men hæng mig ikke op på det. Resten ejes af investorerne som har gjort købet fra Gateway muligt.

Jeg snakkede med folkene fra Amiga Active. De er nogle brave englændere som laver et rigtigt godt blad som jeg købte et eksemplar af.

Anti Gravity havde en prototype af motherboardet til den kommende BoXeR udstillet i en glas-montre.

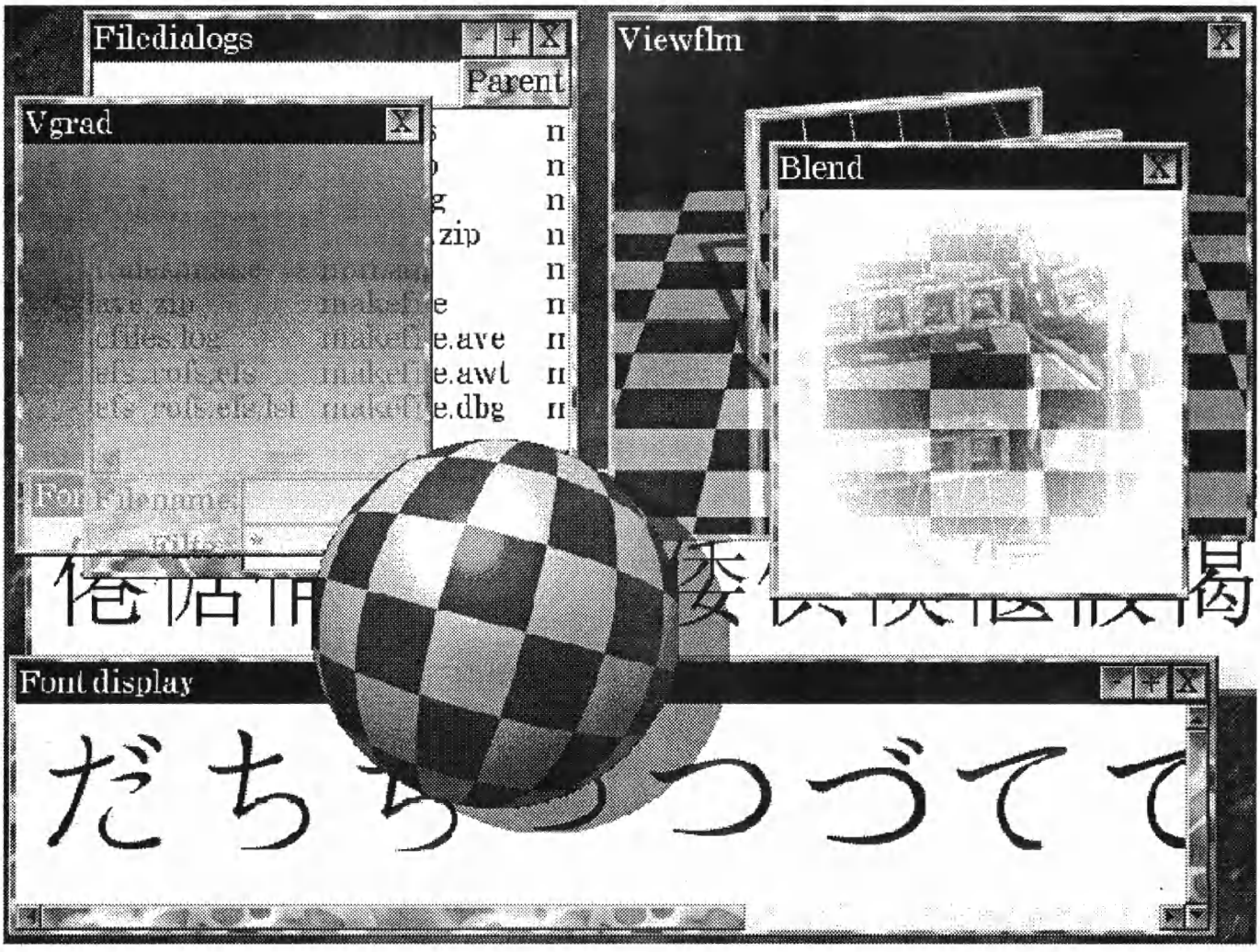
Paul Nolan demonstrerede Photogenics med imponerende grafik og effekter som han fremtryllede på stedet.

Hyperion havde opstillet to Amiga'er i netværk, hvorpå man kunne spille Heretic II. Det var sjovt og imponerende med den fuldstændigt glidende grafik. Jeg bemærkede at de bl.a. havde en plakat af "Exodus, The Last War" hængende og jeg spurgte til den. Den havde de med for Titan Computer, som vil udgive spillet for de polske udviklere.

Jeg købte diverse programmer på CD, en Team Amiga-T-shirt og lidt småtterier som muse-måtte, pen-holder, kuglepenne m.v., alt sammen med Amiga Boing-bolde på. Man støtter vel en god sag!? ;)

Diverse Seminarer

Der blev afholdt en del seminarer i forbindelse med show'et. De foregik i



diverse lokaler fordelt rundt på hotellet og jeg deltog i nogle stykker.

Paul Nolan afholdt et seminar om Photogenics som nu også kører under Linux. Han har gjort det sådan mens han udviklede Amiga-versionen, at al bruger-interface ligger i et par filer for sig. Han skulle kun kode disse to filer om for at få Photogenics til at køre under Linux, og den fortsatte udvikling af programmet foregår nu samtidigt på begge platforme. Forstået på den måde at han kun har en source som han kan oversætte til både AmigaOS og Linux. Det er sværere at få Photogenics til at køre på PowerPC, men han har det i baghovedet og vil se på det igen ved lejlighed. Han viste den seneste version, og Photogenics er nu blevet endnu mere omfattende. Det er et godt produkt!

Holger Kruse viste Miami Deluxe, som ser ud til at kunne rigtigt meget. Selv om han arbejder for Rebol, udvikler han videre på Miami, og det er jo godt nok. Bob Scharp, Jürgen Haage og vores allesammens Petro afholdt et seminar om marketing. Der blev snakket frem og tilbage om bl.a. annoncering i blade. Flere blandt publikum kunne melde om positiv respons fra annoncering i bl.a. det føromtalte Amiga Active. Petro fortalte lidt om hans problemer gennem de sidste år med at sælge ud af det lager på 100.000 A1200-computere de producerede under Escom. Der er ca. 17.000 tilbage, hvoraf 1.000 er NTSC-maskiner, resten PAL-versioner. Han sælger godt i bl.a. Indien hvor A1200 bliver brugt i TV-industrien. Derudover bruges der A1200-motherboards i visse spillemaskiner i bl.a. Australien, og han havde lavet en aftale med en burgerkæde om at have nogle børnespil, tegneprogrammer og lign., kørende på en A1200 med berørings-følsom skærm.

Rebol afholdt et seminar hvor nogle flere af dette sprogs muligheder blev afsløret. De ville gerne have vist den grafiske version af Rebol som hedder Rebol/View, men problemer med overhead-projektoren gjorde dette umuligt. Jeg fik dog set det på deres stand og det ser lovende ud, omend det nok er et begrænset GUI der kommer i første version.

Samtale med Greenboy

På et tidspunkt sad jeg og hvilede benene i salon'en, og Greenboy fra Phoenix gjorde mig selskab. Han er erfaren musiker og har fået navnet Greenboy fra de kredse. Han fortalte lidt om Phoenix som er en sammenslutning af Amiga-udviklere. De har kigget en del på QNX efter at Gateway droppede det til fordel for Linux. Han sagde at der lå mange spændende ting og geniale tanker hos QNX, men at fordi de kigger på QNX betyder det ikke at de har forladt Amiga.

Og så snakkede vi musik, og det viste sig at han havde været beta-tester på en masse Amiga-musiksoftware helt tilbage fra Dr. T og Music-X, ja, der var næsten ikke det stykke musiksoftware på Amiga han ikke havde haft fingrene i. Undertegnede bruger stadig Music-X til at styre sine synths af mangel på bedre. Måske vi skulle have en test af sequencer-programmer her i bladet? Er der ikke en af jer læsere som har lyst til at bistå med erfaring fra diverse programmer og skrive en artikel? Hermed en opfordring!

Lørdag'ens Lotteri

Gill Babble, Gill Babble og Gill Babble. Ja, sådan lød det næsten. En ung amerikaner ved navn Gill Babble havde købt 500 ekstra lodder af 1 US dollar stykket som supplement til hans entre-billet. Alle folks entre-billetter og alle ekstra lodder blev så samlet op i en tromle, og der blev udtrukket præmier herfra. Der var mange præmier, så det tog en times tid eller mere, og Gill Babble løb vel med op mod halvdelen af præmierne. Hvilken entusiast! Man kunne bl.a. vinde en af de nye udviklermaskiner og den var Gill ude efter. Han vandt den ikke, men i stedet vandt han en A1000 anno 1985. :)

Banquet

Lørdag aften var der banquet. Maden var hurtigt overstået, for vi var jo kommet for at høre Bill McEwen tale. Han lagde ud med at stille en 6-pack diet Coke op på talerstolen til at konsumere undervejs, og så var han klar.

Han talte længe og der kom mange gode ting frem. Han startede med at fortælle om, hvordan han ikke fik forlænget sin kontrakt med Gateway Amiga i slutningen af August. Dagen efter skrev han en note til Jim Collas, men denne note blev besvaret af Tom Schmidt som havde overtaget Collas' post, da Collas også fik sparket under ikke kendte omstændigheder. Bill var interesseret i at købe Amiga fra Gateway. Bill havde ingen penge, men det vidste Gateway ikke. Bill slog sig sammen med Fleecy og Randy og sammen fandt de nogle investorer. De tre ejer aktiemajoriteten i Amiga Inc., og de vil blive ved med at have kontrol over Amiga Inc. Forhandlingerne med Gateway kom frem til en afgørelse midt i November, og de tre kunne endelig overtage Amiga fra Gateway omkring årsskiftet 1999–2000.

Bill viste nogle billeder fra deres første kontor som var noget juks, til den dejlige udsigt og de smukke omgivelser de har idag. Amiga Inc.'s hovedkvarter er idag placeret i det område Twin Peaks blev optaget i. Amiga Inc. samarbejder direkte med bl.a. *Haage & Partner*, *DCE* (Phase5's PPC boards), *ACT Sound* (dem med Prelude), *Hyperion* (3D-drivere til spil bl.a.), *Met@box* (AmiJoe PPC) og *Anti Gravity*. De sidste blev præsenteret ved at de kom op til Bill, og det blev annonceret at Anti Gravity har købt alle rettigheder til BoXeR'en. Mick Tinker, manden bag BoXeR-boardet, er ansat af Anti Gravity sammen med to nye folk til at færdiggøre BoXeR'en hurtigt. Amiga Inc. bakker fuldt op om disse tiltag, så vi kan få en ny Amiga så hurtigt som muligt.

Så fortalte Bill lidt om Tao og deres samarbejde med Amiga. Tao's egne samarbejdspartnere blev præsenteret, og der blev nævnt *Motorola*, *Sony*, *Sun*, *JVC*, *LSI* og *Criterion*. Bill proklamerede at Amiga snakker med disse firmaer. Jeg vil lige fremhæve Criterion her. Det er dem som laver 3D grafiksystemet Renderware, som bl.a. bliver brugt i forbindelse med Sony's PlayStation 2 og Sega's Dreamcast. Mon ikke der arbejdes på at gøre Renderware tilgængeligt for det nye Amiga-system? Jeg tror det.

Gary Peake som er ansat til at supportere udviklere hos Amiga, blev bedt om at sige et par ord. Han præsenterede så Greenboy fra Phoenix Consortium, som bare sagde: "Vi arbejder sammen. Det er alt, I behøver at vide.". Der arbejdes altså for at Amiga-udviklere arbejder sammen, og ikke skiller sig ud med forvirring til følge.

Bill lagde vægt på at samarbejde er indledt med Sun, Red Hat og Corel. Nogle af de samme demo'er fra udvik-

lerkonferencen blev vist igen. Tao's kerne kører allerede på forskellige processorer, inklusive M-core, MIPS, PPC, ARM, StrongARM og x86. Og et program oversat på det kommende Amiga-system kan altså køre på alle disse processorer. Det kommende Amiga-system vil kunne køre på eksisterende Amiga'er, hvis de er udvidet med et PPC-kort.

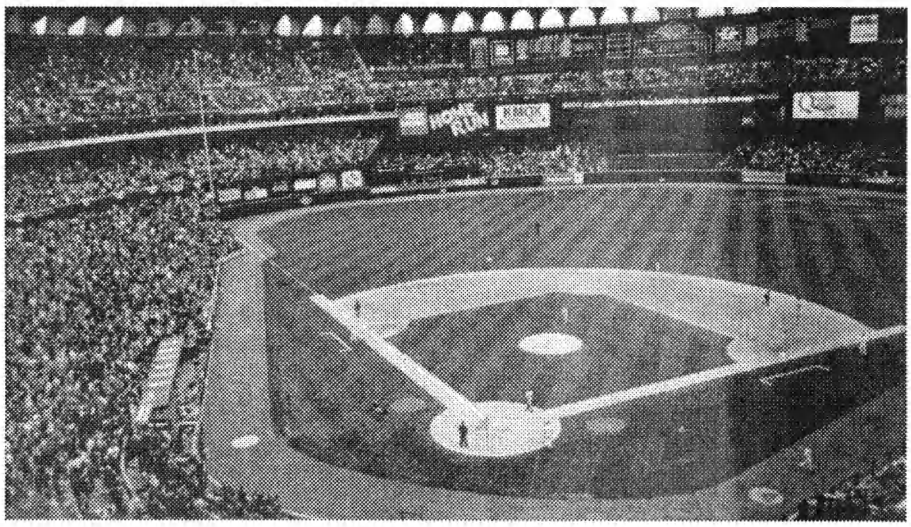
Så fortalte Bill hvordan Amiga Inc. var blevet kontaktet af ledende animatorer fra Disney-studierne, bl.a. Patrick Roberts som er med på den kommende Disney film "Dinosaur". De fortalte at Disney har over 500 Amiga'er som de bruger til at lave deres film. Ca. 300 A4000 er i direkte brug, og omkring 200 A4000 bliver brugt til reservedele. Da de erfarede, at Amiga Inc. vil lave et nyt system, konstruerede Disney-folkene nogle designs til kommende hardware, bl.a. en tower-model, en bord-model, diverse spille-konsoller samt en server, alle med mere eller mindre futuristist look. Disse designs gav de gratis til Amiga Inc., fordi som de sagde: Amiga er bare den bedste computer.

Så fortalte Bill at forskellige udviklere har planer om 117 applikationer til det kommende Amiga-system, og flere er undervejs. Man satser på den største lancering af noget computer-system til dato. Bill rundede af med at sige, at alt dette har de formået på de første tre måneder, og at vi kan se frem til hvad de kan præstere i de næste tre. Lige for at runde af, så er det ikke så meget håndgribeligt i form af hardware der er kommet i de første tre måneder. Det er aftaler der er kommet på plads, og planer der er blevet lagt, og det er vel også en præstation i sig selv.

Room Party

Efter show'et samlede en af brugergrupperne ind til et party, og de købte så øl for pengene. Jeg smuttede dog lige i baren først.

Party'et fandt sted på en af de deltagendes hotelværelse og badekaret var fyldt godt op med øl og isterninger. Der blev spillet Playstation og leget med Amiga som var tilsluttet en projektor så vi havde Workbench på hele væggen. Underboerne klagede og vi måtte flytte til et andet værelse, men hvad gør det, når man er i godt selskab. Hen ad kl. 4 om morgenen kunne jeg ikke mere og fandt frem til min seng.



Pyha! Dagen var omme uden nogen alarmerende Aprilsnar.

Søndag d. 2. April

Dagen gik med mere show og seminarer, og endnu et lotteri var der også. Lige til venstre for scenen havde North Carolina Amiga User Group en stand hvor de chattede på IRC, sendte livelyd ud på nettet og optog video. En af dem havde bygget en fjernstyret Amiga-zeppeliner med motorer og udstyret med et mini-videokamera som filmede det hele lidt fra oven. Den var vel 1,5 m lang og bare så cool!

Aftenen tilbragte jeg med room-service og underlødigt amerikansk fjernsyn med reklame-indslag hvert 20. sekund. Jeg *HADER* reklamer!

Mandag d. 3. April

Jeg flyttede fra hotellet ind til centrum af St. Louis, fik fat i en billet og tog til baseball-kamp. Det var sæsonen's første kamp mellem St. Louis Cardinals og Chicago Cubs på et fyldt Busch Stadion. Det var noget af en oplevelse med hele 3 home-run's! Cardinals vandt 7–1. Bagefter hang jeg ud på en lille bar med nogle andre baseball-tilskuere. :)

Tirsdag d. 4. April

Jeg travede rundt i en trøstesløs downtown St. Louis mellem kontor-bygninger i skyskraber-format på forfaldne fortove bestående af beton-plader. Det var kedeligt, men jeg fandt et par indkøbs-centre og fik shoppet lidt.

Hjemrejse d. 5.–6. April

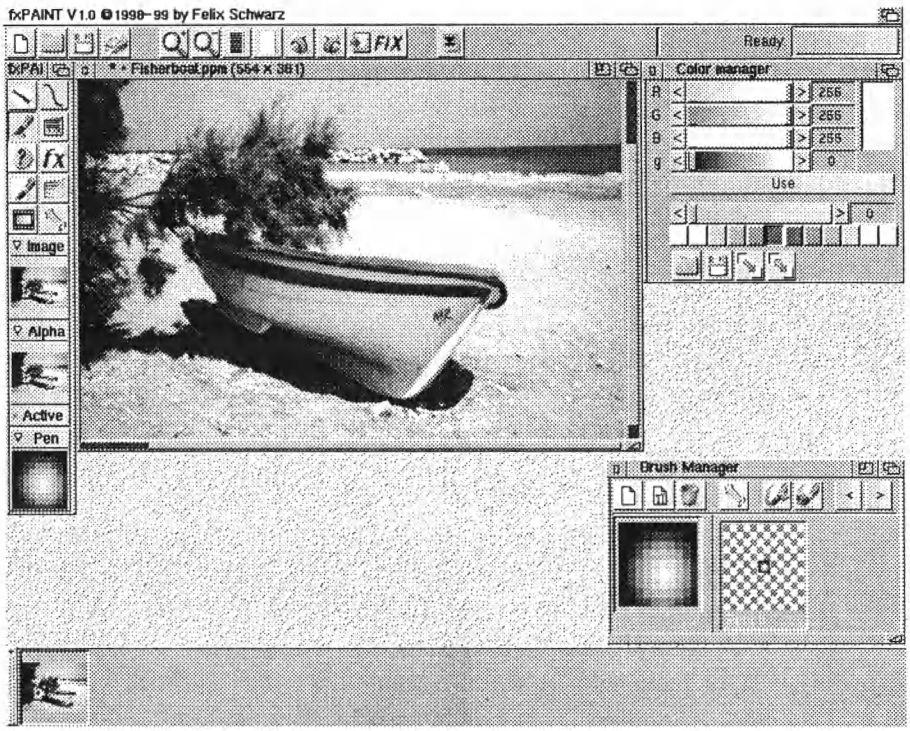
Flyet fra St. Louis til Newark var forsinket pga. blæst, så jeg nåede ikke flyet til Bruxelles, men blev istedet omdirigeret via Manchester til København. Min kuffert så jeg ikke noget til undervejs, men den kom frem til Kastrup, så ingen ko på isen dér. Det var så den tur, og personligt håber jeg på at bare halvdelen af Amiga Inc.'s planer bliver til virkelighed, for så er fremtiden ikke så slem endda. Hele computer-industrien trænger til ny luft, og Amiga kunne meget vel blive et friskt pust i den rigtige retning. Husk nu på, at computere drejer sig også om at have det sjovt! □

fxPAINT

Endnu et nyt grafikprogram

■ *Af Anders Drejer*

Hvad skal vi med endnu et grafikprogram til Amiga'en? Tja, det spørgsmål er der måske nogen der stiller sig selv. Svaret er måske, at selvom der findes mange gode grafikprogrammer, så er der vel ikke ét af dem der indeholder lige præcis dét man har brug for. Jeg benytter f.eks. selv fire forskellige programmer, nemlig AdPro 2.5, ImageFX 3.3, ArtEffect 3 samt ImageEngineer, alt efter hvilken opgave jeg skal have løst (ImageFX løber dog som regel af med sejren). Nå, men lad os se om fxPAINT kan noget de andre ikke kan.



Her ser man fxPAINT's faverige brugerflade.

Mange features

Når man læser manualen (som vi vender tilbage til), kunne man næsten gå hen og blive overvældet over fxPAINT's features.

- Support af hardware:
  - Skanner (via ScanQuix)
  - VLab (Macrosystems' framegrabber)
  - Grafiske tegneredskaber (bl.a. alle Haage & Partners WACOM produkter)
- Fuld PPC-support (både WarpUp og PowerUP)
- ICS farve-korrektion
- Optimeret printer support (både TurboPrint og det nye OS3.5 API)

Der er desuden over 70 effekter, åben plugin-API for loaders-, savers- og effektmoduler, billedalbum (med HTML-eksport), layers, 24-bit alpha-kanal, boble-hjælp osv.

Installeringen

fxPAINT kommer på CDROM, og installeringen var helt problemfri, men det var opstarten ikke! Hver gang jeg prøvede at starte programmet, gik min computer helt kold. Efter at have prøvet det nogle gange, kom jeg til at se at der på indersiden af coveret til CD'en stod noget om visse problemer. Et af disse problemer var lige præcis det som min computer have problemer med – nemlig et "TipOfTheDay.library". Da dette blev fjernet kunne jeg starte fxPAINT op. Da der tilsyneladende er mange Amiga-konfigurationer der har problemer med dette library, havde det været på sin plads at kunne fravælge det under installationen, eller at man i det mindste blev gjort opmærksom på det.

Farverig brugerflade

Det første man lægger mærke til når man får startet fxPAINT op er, at brugerfladen er særdeles farverig. Dejligt at der endelig er nogen der forstår at værdsætte de efterhånden

fxPAINT 1.0

Udvikler/udgiver:
Felix Scharz
Innovative Software

Systemkrav (minimum):
- OS 3.x
- 68020 CPU
- 16 MB RAM
- 10 MB harddisk
- Skærm 640×480

ARexx:
Ja

Locale:
Nej

?Ware:
Kommercielt

Pris:
DM139 (~ DKR 560)

Ydelse 9
Brugervenlighed ... 8

mange grafikkort-ejere. Nu kan flotte, farverige brugerflader jo ikke gøre det alene, så spørgsmålet er, om der er andre ting der gør at fxPAINT kunne gå hen og blive en succes.

... øhh – sker der ikke noget?

Det første man gør, når man får fingrene i et nyt grafikprogram, er jo at hente et billede for at se hvordan programmets effekter virker. Som sagt, så gjort – ind med et billede og så en omgang "oilpaint". På dette tidspunkt sker der noget underligt, for lige så snart man vælger "oilpaint"-effekten starter der en beregning – før man overhovedet får lejlighed til at se på, og evt. ændre på parametrene for den valgte effekt. Da visse effekter er temmeligt CPU-krævende (og dermed tidskrævende) er det irriterende at man skal afvente en beregning, som man måske allerede ved skal laves en gang til. I ArtEffect f.eks. har man lavet en lidt smartere løsning. Her åbner et lille preview-vindue som lynhurtigt viser hvordan den valgte effekt vil komme til at se ud.

Nå, men det næste der sker er så at der ikke sker noget! Efter flere forsøg måtte jeg søge hjælp i manualen, og det viser sig at fxPAINT arbejder i "lag" (layers). Dvs. at det billede man arbejder med ligger i et "billedlag" og effekten ligger i et effektlag. Disse to skal så "samles" (ved et museklik på layer-ikonen) før resultatet er synligt. Når dette er sket vil efterfølgende ændringer umiddelbart kunne ses.

Hvis man ikke er tilfreds med resultatet er der selvfølgelig en "undo"-funktion, ligesom der også er en "redo". Da det selvfølgelig kræver en del RAM at have "huske på" de sidste ændringer, er fxPAINT udstyret med en "fix"-funktion. Når man først har "fixet" et billede kan man ikke ændre i de ting der er fortaget før det blev "fixet".

Programmer i programmet

fxPAINT indeholder flere selvstændige programmer. Et af disse er fxAlbum, som selvfølgelig er et elektronisk billedalbum i stil med f.eks. PhotoAlbum, PictureManager Pro og PhotoFolio. fxAlbum er ikke specielt hurtigt, man har den store fordel at da det er en del af fxPAINT, er der hurtig og nem adgang til behandling af de billeder man måtte have i albummet. Der er desuden mulighed for at gemme et album som en HTML-side, med thumbnails der kan aktiveres for at se billedet i fuld størrelse.

Et andet program er fxConv der har til opgave at konvertere mellem forskellige grafikformater. Man kan f.eks. vælge at konvertere et helt directory til et bestemt format.

fxHelp er... ja, online-hjælpen. Hvorfor man har valgt at lave den som et selvstændigt program-modul er mig helt uforståeligt – hvad er der i vejen med at bruge HELP-tasten?

Af andre specialiteter kan nævnes en "fire"-effekt, hvor det er muligt at lave eksplotionsagtige effekter meget hurtigt. fxPAINT kan desuden generere fraktaler med et enkelt museklik.

Manualen

Manualen er en slem skuffelse. En ikke alt for velskrevet AmigaGuide-manual er det blevet til. At stort set alle programmer kommer uden "rigtige" manualer er til at leve med hvis der følger en illustreret HTML-manual med, men at udgive en et kommercielt program kun med en simpel AmigaGuide-manual, næsten uden illustrationer, er næsten utilgiveligt. Nogle ting bliver slet ikke uddybet, f.eks. kan man i indstillingerne vælge mellem tre bruger-niveauer, men det bliver ikke nævnt på hvilken måde det påvirker programmet.

Video

Som et (meget) lille plaster på såret (mht. manualen) ligger der et videoklip (AVI) på fxPAINT-CD-ROM'en. Dette klip viser hvordan man benytter "fire"-redskabet, men kvaliteten er så dårlig at man reelt ikke kan bruge den til noget.

KONKLUSION

Jeg har desværre ikke haft mulighed for at teste fxPAINT i PowerPC-udgaven og ved derfor ikke hvor hurtig den er, men i den testede version (68060) går det en del langsommere end f.eks. i ArtEffect3. Et billede på 1280×960 som skal udsættes for en omgang oilpaint, kan ArtEffect3 ordne på 1 min 9 sek, hvorimod fxPAINT skal bruge hele 2 min 15 sek – altså noget der minder om dobbelt så lang tid! Kvaliteten af effekterne er svær umiddelbart at bedømme da de jo stort set alle sammen har flere parametre der kan stilles på og derfor kan ændres i utallige variationer, og derfor ikke er direkte sammenlignelige. Efter min mening ligger fxPAINT's styrke i at det direkte understøtter PPC, VHI, ScanQuix, TurboPrint og grafiske tegneredskaber. At prisen så også er rimelig (DM 139) er selvfølgelig også et vigtigt element. Og hvis man så kunne få en ordentlig manual med mange billeder og "trin for trin"-eksempler på brugen af forskellige eksempler, så ville det ikke være så ringe endda.

Hvis du vil vide mere om fxPAINT, og se nogle eksempler på billedkompositioner lavet med fxPAINT, kan du checke ind på
www.innovative-web.de

Sidste nyt!

Efter denne test er blevet afsluttet, er der kommet en gratis opdatering til fxPAINT – EK#2 (Enhancement Kit #2). Opdateringen indeholder, ud over almindelige bugfixes og optimeringer, en kraftigt forbedret udgave af fxAlbum, nye effekter, fxVideo, som gør det muligt at se tutorial-videoer direkte i fxPAINT, optimerede PPC-kommunikationsrutiner m.m. Der er desuden support for "mousewheel", f.eks. den nye 4D+ mus fra VMC. □

CD-ROM NYHEDER

AMINET 36

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Traditionen tro og i fri konkurrence med Jumbo-bøgerne, Absolut Dance o.l. er det igen blevet tid til en Aminet-udgivelse.

Index

Som de fleste sikkert ved er Aminet-cd'erne udgivelser af alt det software som folk har oploadet til Aminet databaserne.

Dette gøres i øjeblikket i et sådant omfang at det berettiger til at der udkommer en cd hver anden måned.

Derfor er indholdet meget varierende, selv Aminet-cd'erne imellem kan indholdet variere.

Denne gang er der blevet oploadet ca. 780 MB siden sidste Aminet 35 og 380 MB siden Aminet Set 9 som vi anmelder andet steds i bladet.

Alle sidste MB har så denne gang fordelt sig på områder:

Område	*MB*	*Antal filer*
biz	*28*	*67*
comm	*52*	*123*
demo	*61*	*44*
dev	*43*	*83*
disk	*5*	*20*
docs	*28*	*45*
game	*97*	*90*
gfx	*21*	*57*
hard	*5*	*19*
misc	*16*	*37*
mods	*280*	*144*
mus	*9*	*43*
pix	*111*	*121*
text	*5*	*50*
util	*43*	*242*

Oven i hatten får man denne gang en fuld version af ***Max Rally*** som er et racer-spil hvor man ser bilerne ovenfra, men da vi nok kigger lidt nærmere på dette spil ovre i spil-sektionen vil jeg jeg ikke også gøre det her.

Game:

Space, et shoot-em-up-rum-spil til PowerPC og Warp3D, så er du indehaver af et PPC-kort og et 3D-grafikkort er dette nok værd at prøve.

Freeciv 1.10.00 (version 1.8), er en

Civilization-klon, og er man vild med det oprindelige spil bliver man bestemt ikke snydt med denne her klon. Man skal dog være opmærksom på at Freeciv kræver TCP/IP (f.eks. Miami) og en række andre libs og programmer, men dem kan du også finde på Aminettet.

Biz:

Quatuor, er en aftale- & dato-kalender som kan hjælpe dig med at holde orden på dine aftaler m.m.

Extreme er et grafisk program hvortil der på denne Aminet-cd er en række effektmoduler. Disse moduler kræver den registrerede udgave af programmet, og hvis man har et PPC-kort understøtter de også dette.

Til *DOpus* kan du bl.a. få ***Glow-icons*** i både almindelig størrelse og nogle mindre til menuer o.l. Derudover kan du også finde en theme-fil, kildekoden til DOpus 4.12, samt en række andre ting.

Amibroker 3.2 er et lille lækkert program som må siges er et must hvis man køber og sælger aktier o.l.

Eller hvad med et shareware-regneark, som du kan finde under navnet ***StarAmPlane version 2.2***.

Men også hjemmebanken ***Ultra Accounts 5.0*** og macro'er til at lave tabeller i *Final Writer* kan findes under dette afsnit, samt meget mere.

Util:

Virus Executor 2.01 er en viruschecker som er opload'et af *Virus help Danmark*, så skulle du få brug for hjælp behøver du ikke at kunne gøre dig forståelig på engelsk, men kan blot nøjes med at skrive til ***vht-dk@post4.tele.dk*** på dansk.

Filfinder 2.0 er et fil-finder-program, som navnet sådan set fortæller én.

VisualPrefs 1.5f bruges til at ændre f.eks. udseendet på dine vinduer, og denne udgave er kun en lille opdatering i forhold til version 1.5.

Gurus 2000, problemer med at din Amiga går ned? Ja, så kan du måske få løst problemet med Gurus 2000, da dette bruges til at finde ud af hvilke problemer der gemmer sig bag fejl-/guru-meddelserne.

InstallerNG anmeldte vi for et nummer siden, og på denne cd kan du finde den i en version 1.4 pre.

Har du en *Olivetti-printer* ligger der en række forskellige drivere til din printer, nemlig: ***JP50-70-150-170-190-192-250-270-350-360-370-450-470-790***. Alle sammen er til devs:printers.

Slutteligt:

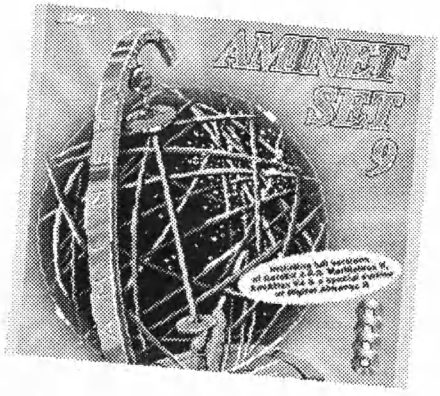
Som jeg har skrevet mindst 1.000 gange før, så synes jeg at Aminet-cd'erne er et must.

Og til en pris af 119 kroner med forsendelse hveranden måned bør det kunne lade sig gøre for de fleste husstande at gøre denne investering. □

AMINET SET 9

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Er du, i modsætning til mig, én som sagtens kan vente med dine Aminet-indkøb til der kommer et nyt Aminet Set, så har du nu muligheden for at udvide din samling med endnu 4 GB Aminet-software.



Index

Ideen med Aminet Set X er i modsætning til de almindelig Aminet-cd'er ikke at der skal være det sidste nye oploadede software på, men at de slet og ret er et opsamlingsprodukt af de sidste 4 enkeltstående Aminet-cd-rom'er.

Således kan man for færre penge og lidt mindre plads stadigvæk erhverve sig den fulde samling af alt det oploadede software på Aminet-serverne.

Og med denne Aminet Set-udgivelse få du således 420 MB nyt software siden Aminet 35 og omkring 4 GB software siden Aminet Set 8.

Og disse fordeler sig således:

Område	*MB*	*Antal filer*
biz	*93*	*301*
comm	*136*	*365*
demo	*392*	*186*
dev	*97*	*264*
disk	*18*	*64*
docs	*189*	*314*
game	*304*	*304*
gfx	*95*	*210*
hard	*21*	*48*
misc	*72*	*127*
mods	*1.045*	*625*
mus	*36*	*120*
pix	*383*	*396*
text	*14*	*86*
util	*90*	*535*

Fuldt Index

For et år eller to siden da vi anmeldte Aminet set 7 havde man dengang som noget nyt vedlagt et fuldt index over alle read me-filerne.

Normalt når man søger efter bestemte programmer på Aminet-cd'erne og finder dem på en anden cd end den mar har i sit drev, bliver man bedt om at putte den aktuelle cd i drevet hvis man ønsker at læse read me-filen.

Når man bruger det fulde index til at søge efter div. programnavne behøver man ikke skifte cd hele tiden for at læse read me-filerne. Dette er jo ret belejligt hvis man ikke er helt sikker på om det nu er det rigtige program man nu har fat i, men du skal stadigvæk skifte cd for at få selve programmerne, ak ja, anderledes kan det jo ikke være.

Ved Aminet Set 7 havde man for første gang vedlagt et fuldt index, og med Aminet Set 9 har man nu opdateret så det igen er et fuldt index, på nær noget af det nye på Aminet 36 og cd'erne fremover.

Hvis man vil gøre brug af dette fulde index skal man gå ind i Tools-skuffen og aktivere Aminet Full og søge med ord på minimum tre tegn, men så får man også angang til de ca. 60.000 read me-filer der nu engang findes.

Software

Da vi har anmeldt de enkeltstående programmer vil jeg nøjes med lige kort at beskrive de fulde programmer/spil der er med, og ellers kan jeg kun opfordre til at man læser de foregående 4 Aminet-anmeldelser.

På Aminet Set 9 får du følgene software med:

GoldED v.4.8.0 som er en teksteditor i stil med Ed og CygnusED.

Marblelous II er et platform-spil jeg aldrig har prøvet, men når det nu følger med kan det da være at jeg skulle lave om på dette forhold.

AmiAtlas v.4 som et et udvidet vejviserprogram som kan anvise den hurtigste rute o.l.

Sidst, men ikke mindst, indeholder den en speciel udgave af ***Digital Almanac II*** som er et stjerne-kort-program.

Slutteligt

Aminet Set 9 koster 249,- kroner inklusiv forsendelse, hvilket svarer til at man giver 62,25 kr. pr. GB. Det er ikke et hvilket som helst produkt som kan prale af dette!

Både Aminet 36 og Set 9 kan købes gennem Amiga Advis (se side 35), og det er via denne ordning de beskrevne priser er fundet.

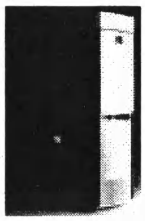
Men man kan også købe dem andre steder, f.eks. gennem den lokale Amiga-forhandler hvis man har sådan en, eller man kan købe dem direkte hos Schatztruhe.

Produkter, priser, fragtomkostninger o.l. kan man finde på følgende hjemmeside:

www.schatztruhe.de □

Kiwi Multimedia

Tlf: 47 38 96 39 - 20 61 66 40 - Fax: 47 38 96 38 - Email: kiwi@post5.tele.dk



Tower fra RBM

TowerHawk Ex A1200 ..... 2.495
TowerHawk Ex A4000 ..... 2.495
Zorro daughterboard 1.795
Zorro III daughterboard A4000 ..... 1.595

Software - Internet/Comms

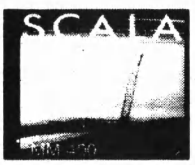
Netconnect v3 849
ST-Fax v4 549

Grafik

Art Effect 3.0 ..... 1.495
Deluxe Paint V CD 295
DrawStudio 2.0 ..... 1.095
Fantastic Dreams 895
ImageFX 4.0 ..... 1.795
Photogenics 4.1 ..... ring!
Plug In til Art Effect 395

Præsentation

Adorage 1.195
Animage 1.195
Candy Factory Pro PPC 695
Fontmachine v. 3.2 795
Monument Designer v2 ..... 1.995
Monument Designer v3 ..... 2.995
Scala MM400 CD-version 995
Wildfire 5.0 ..... 1.195
XDVE v. 3.5 ..... 1.495



DTP/Tekstbehandling

Amiga Writer 995
PageStream 4.0 ..... 2.495
WordWorth 7 599

Diverse

Amiga OS v3.5 549
CyberGraphx v4 249
Developerkit 299
Directory Opus 5 Magellan.2 695
Make Cd Dao 895
Prof. File System 649
SuperView Productivity Su 299
TurboPrint 7 Pro .....

Underholdning

Foundation Directors Cut 299
Napalm 549
Olofight 379
Red Mars 299
The Strangers 249
TurboRacer 3D 249

! ! ! Uppmarksamma att alla priser är i DKK ! ! !

Tower fra RBM

InerNet/Comms

Præsentation

DTP / Tekst.

Diverse prg.

Underholdningt

Forbehold for trykfejl og prisændringer . Alle priser er incl. moms

Kiwi Multimedia

Tlf: 47 38 96 39 - 20 61 66 40 - Fax: 47 38 96 38 - Email: kiwi@post5.tele.dk

Acceleratorkort **A1200**

Blizzard 1240 25Mhz.....2.295
Blizzard 1240 40Mhz.....2.495
Blizzard 1260 50Mhz.....3.695
Blizzard SCSI.....895
Blizzard PPC 603e+.....Ring!

Acceleratorkort **A4000**

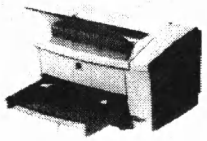
CyberStorm MK3 060 50 Mhz.....5.295
CyberStorm PPC 604.....Ring!

Grafikkort

B-Vision PPC.....1.995
CyberVision PPC.....2.095
CyberVision 3D.....1.995

Lydkort/soundsampler

Megalosond Soundsampler.....349
Pro Midi interface.....399

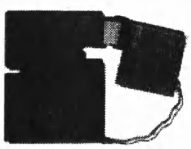


Printer/Scanner

PagePro 8L.....2.495
Scan Express SCSI + Scanquick 4.....1.995
Scanquick 5.....695

Tilbehør

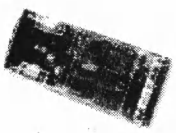
44x CD-rom med software.....595
Zip Drev 100MB.....1.095
Teac CD-rom 32x SCSI.....1.095
Teac CD-brænder 8x/24 SCSI.....2.495



IDE-controller

PowerFlyer.....995
PowerFlyer A4000.....1.395
Buddha.....695
IDE Fix 97 incl. ide controller.....549

Mus / diverse tilbehør



2 knaps mus.....199
Mouse-it PC > Amiga adapter.....149
PC Mouse adapter.....249
Scandoubler med flicker Fixer ext.....1.295
IOBlix kort Zorro 2.....1.095
IOBlix kort A1200 Serial.....695
IOBlix kort A1200 Parallel.....695
Wacom Artpad II tegnebræt.....1.695

Acceleratorkort
Grafikkort
Lydkort/Sound
Printer/Scannert
Tilbehør
Ide Controllert
Mus / Diverse tilb.

Kiwi

Frejasvej 71, 3600 Frederikssund. Tel: 47-389639 & Fax: 47-389638 Mobil: 20-616640

Alle priser er i Dkr, incl. 25% moms

Destination:

Mekka/Symposium 2000

■ *Af Dreyer*

Det er et hårdt job, men nogen skal jo gøre det. Overtegnede hoppede derfor på en bus til Tyskland, nærmere betegnet Fallingbostel der, udover at være berømt for ikke at være berømt for noget, er berømt for Symposium-party'et.

Et godt party

Det var som det plejede at være. Og så kunne jeg jo godt stoppe rapporten her. Men da det ser mærkeligt ud, at der er store, tomme felter i bladet, vil jeg da lige uddybe besøget.

Som adskillige gange før, foregik party'et i påskeferien, fredag til mandag, og som sædvanlig var der mødt en hel del scenere op – ca. 1200 anslås det. Hvor mange Amiga'er der var vides ikke, men ikke nok (er der nogensinde det?). I modsætning til parties som The Party, The Gathering og The Assembly, som er svært inficerede med Quake-lamers, er det faktisk primært scenere der møder op til Symposium. En af måderne at undgå spille-nørder er f. eks. at forbyde Quake og lignende, samt have en person iført en Quake-T-shirt og en kniv i maven hængende ved indgangen (det var vistnok en dukke, eller måske et af sidste års ofre?). En anden måde er kun at tilbyde et funktionelt, men ikke alt for prangende netværk.

Dansker-inficeret

Set fra et dansk synspunkt var det en positivt at se at henimod 80 danskere var mødt op, hvoraf ca. 60 var kørt med de to busser der var arrangeret fra henholdsvis København og Ålborg med stop andre passende steder. På mystisk vis lykkedes det for Københavner-bussen, der var tidsmæssigt ca. tre timer efter Ålborg-bussen til at begynde

Acryl/Scoopex^Haujobb vandt pixel-konkurrencen med dette billede kaldet "Jesus 2000".

Ib/Depth demonstrerer atter (som en af de få) at hans billeder ikke ligner nogen andres!

Mekka/Symposium 2000 resultater

(placering/point/titel/af)

Demo

1	456	Cybercinematastic	Loonies
2	174	Back to the roots	Haujobb
3	121	First Awakening	Creative Minds
4	70	Neo 2	Darkage
5	69	Welcome to Our World	Darkage
6	68	Violent Dumb (The Demo)	Mankind
7	66	Urea	RNO
8	61	murderous	Floppy
9	59	Outta Space	Secretly!
10	53	Estadiol	Potion
11	42	Terminator	PSB
12	25	Support Feedback	Apathy
13	9	Sympslide 2000	Talpa/IRIS

64K Intro

1	537	Gift [Gush2]	Potion
2	137	Strange Distortion	Craid/Hellfire/SolarC/Roz
3	117	Omnicrom	Ephidrena
4	96	AHA	Apathy
5	90	Yes!	Haujobb & Loveboat
6	72	Super Hero	Spaceballs
7	64	Aimless	Whelps
8	63	Fast	Nuance
9	63	My House by Darkage	Darkage
10	62	Ego	Focus Design
11	51	Radianze	Contraz
12	26	trs2 invitation	Faque

4K Intro

1	205	Bier	Loaderror/Ephidrena
2	94	Wave 2000%	Azure & Platon
3	93	Art Of 4k	Shape/DCS & Kure/RNO
4	60	fee / floppy	Def & Maq/Floppy & Alien/Mawi
5	46	bool shit	Taski
6	43	polychrome	Madwizards
7	40	Hest	M21453/Gunnars Farvebio
8	36	Useless	Bleifrei

Wild demo

1	112	Bitte 8 Bit	Hitmen
2	91	Metro	Tomac/Suburban
3	87	Hau Strange	Haujobb

Pixel grafik

1	125	Jesus 2000	Acryl/Scoopex^Haujobb
2	116	Evil in me	Raven/Nuance
3	101	Deep Throat	Bifrost/Loonies

Alternative grafik

1	171	Sakraler Monumentalbau	Shadow/Digital Overflow
2	124	Hope Strange	Inferno/Haujobb
3	99	Synthetic Heaven	JCS/Haujobb

Alternative musik

1	96	I+ve A Jazzy Feeling	BZZ
2	75	Break Down Baby	Chromag/Haujobb
3	72	Nine Millimeter	Virgill

Progressive Music

1	136	Morning Light	Wayfinder
2	84	The Joss Tune	Phred
3	80	Morning Star – remix	Netpoet/Park

MP3 Music

1	123	Brother In The Sky	Chromag/Haujobb
2	94	Sommerparty	Virgill
3	80	Record Royale (short version)	Wayfinder

– Loonies vandt Demo-konkurrencen, takket være deres ret flotte demo "Cybercinematastic" der, som titlen antyder, indeholder en del inspireret af film, nærmere betegnet Star Wars, Jurrasic Park og andre film der har gjort flittigt brug af computerskabte effekter.

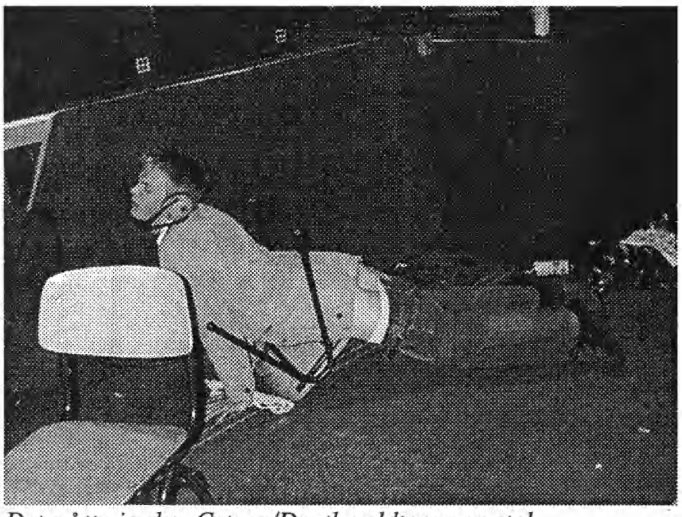
– "Welcome to our World" er en joke-demo som på grund af det generelt lave niveau i demo-konkurrencen alligevel formåede at score en femteplads. Mr. Tickle og danske Cupid fra Darkage er personerne bag den grinagtige demo.

– Talpa/IRIS lavede på party'et et slideshow der endte på en flot sidsteplads. Billederne i slideshowet var taget på party'et og det der skulle have båret demoen, billedtekserne, var desværre ulæselige fordi storskærmsprojektoren var en smule uskarp. Derfor faldt denne produktion lidt til jorden. Ærgerligt!

– Af andre danske produktioner fra MS2000 kan nævnes "Ego", en lavtplaceret intro af Focus Design, "Hest" af Gunnars Farvebio der ligeledes er en lavt placeret intro (dog på kun 4k), og derudover var der selvfølgelig en hel del der deltog i de forskellige "mindre" konkurrencer, såsom musik og grafik. Sidst, men ikke mindst, udgav Depth og IRIS det 40. nummer af EuroChart!

Det kan findes på Aminet og på IRIS hjemmeside: ***www.irishq.dk***

Bifrost/Loonies (til højre) med en god ven.



Det måtte jo ske: Cytron/Depth voldtager en stol.

Bifrost/Loonies og Cupid/Darkage viser stolt deres fangst på loppemarkedet frem.

Får/Loonies er mundlam, men fårmår at give en fårestilling får fårtografen.

med, at ankomme små 20 minutter efter bussen fra Ålborg. Det skal dog siges at denne skulle køre en omvej til Varde for at samle turens arrangør, Heavy Head, op. Ålborg-bussen blev forøvrigt kørt af Stripe, tidligere hovedarrangør af The Party.

Udendørsparty

Vejret kunne ikke have været meget bedre end det var, kun en enkelt gang eller to faldt der lidt regn, men ellers var der høj sol. Nu sidder du måske og undrer dig over denne vejr-snak – ikke normalt det mest diskuterede emne i forbindelse med et computer-party, men Symposium adskiller sig fra mange andre parties ved at have en forbløffende god og venlig atmosfære der handler om meget andet end kun computere. Det gode vejr resulterede i at mange valgte at tilbringe tiden udenfor hallen med en tysk dåseøl (eller lunken Tuborg) fremfor at sidde og svede indenfor i den varme hal.

Blev man sulten kunne man købe dyre sandwiches i hallen, og der blev også solgt sodavand til rimelige priser. Og ellers kunne man jo bare besøge en af Fallingbostels mange restauranter.

Al normal handel kunne man gøre i det lokale supermarked, men pga. påsken var det desværre kun åbent lørdag, så den dag har de nok solgt mange øl.

Begivenheder

Der var nok at se på indendørs: En efter sigende flot velkomstvideo (som overførte desværre gik glip af), to–tre musikshows (heraf et udført med hjælp af to SID-stations, altså synthesizere udstyret med C64'erens velkendte lydchip), "sausage water crashing" (eller på dansk pølsesvandscrashing – for ulækkert, men vinderen vandt 250 DM!), stripshow, Cytron/Depth gik nøgen rundt og voldtog senere en stol, samt selvfølgelig alle de traditionelle konkurrencer, såsom demo-, intro-, grafik- og musik-konkurrencer. Der blev desuden afholdt en fast-intro-konkurrence, en 32 KB spil-konkurrence, samt en demo-konkurrence for Playstation.

Og endelig skal jeg da også lige nævne en surprise-konkurrence der gik ud på at de fire deltagere (heraf tre danske: Cupid/Darkage, Bifrost/Loonies og Cytron/Depth) fik udleveret en MS T-shirt årgang '99, som de så skulle gå ud at bytte til noget andet på det loppemarked som tilfældigvis blev afholdt udenfor party-hallen. Den deltager der så fik størst bifald fra publikum for sin genstand vandt konkur-

Links:

Mekka/Symposium:
http://ms.demo.org
Produktioner og resultater:
ftp://ftp.amigascne.org
Fotos:
http://jens.dueholm.dk/ms2k

rencen, samt de ting som de øvrige deltagere havde fundet. Bifrost vandt suverænt konkurrencen da han havde fundet et plysfår, og de er jo så glade for får i Loonies. Rundhåndet gav han de øvrigt vundne genstande tilbage til de øvrige deltagere, for når man har et får, hvad behøves man så mere?

Konkurrencer

Ikke alle konkurrencer var, i modsætning til meget andet på party'et, lige spændende. Grafik-konkurrencerne var gode, musik-konkurrencerne kan man jo altid diskutere. Man havde valgt at inddele førnævnte konkurrencer i to kategorier. For musik-konkurrencernes vedkommende i en såkaldt "alternativ" og en "progressiv" konkurrence (ej at forglemme MP3-konkurrencen, som taler for sig selv). Kort sagt var det alternative alt det der ikke var techno, og det progressive var alt det der ikke var alternativt. For grafik-konkurrencens vedkommende var kategorierne "pixel" og så "det andet", altså raytracet grafik og billeder lavet i billedbehandlingsprogrammer. Grænsen mellem disse to kategorier var dog noget flydende.

Om det er en god måde at gøre tingene således skal jeg ikke være dommer over, men helt sikkert er det, at det er uretfærdigt overfor f.eks. musikere der sidder og kæmper med fire lydkanaler på deres aldrende Amiga, mens resten har oceaner af kanaler og 16-bit lyd. Omvendt er det så nemmere at styre fire kanaler frem for 20.

Mht. til grafik-konkurrencen var det en skam at organizerne ikke holdt de to kategorier bedre adskilt end tilfældet var.

De to måske "vigtigste" konkurrencer, demo- og intro-konkurrencerne, var desværre ikke noget at juble alt for højt over – altså lige ud over at danske Loonies løb med førstepræmien. Mange af produktionerne bar præg af at bagmændene havde brugt lidt for meget tid ude i det gode vejr, fremfor foran computerskærmen. Haujobb, som ellers har lavet nogle fede demoer, stillede op med en noget forkølet demo, men som tysk, kendt gruppe kommer man langt, også med de mindre heldige produktioner. Abyss, som ellers også har gjort sig positivt bemærket de seneste par år, var desværre fraværende.

4k-intro var derimod en underholdende affære. Der var en del gode og enkelte suveræne 4k'ere, og jeg bliver som altid nødt til at bruge et par linjer på at fortælle at det er alt for vildt at så meget kan fylde så lidt. Da det hermed er gjort vil jeg nu fortsætte med noget helt andet.

The end

Til sidst var party'et ved at lakke mod enden, og i den anledning skulle der selvfølgelig deles præmier ud til konkurrencernes vindere, samt afholdes "lion feed", en begivenhed hvor et par organizere står på scenen og kaster diverse ting i form af software og lignende ud til folket. Der blev tilmed delt et par Atari'er ud, men på trods af dette var der ikke helt samme euforiske stemning over begivenheden som forrige år. Måske fordi Amiga-Petro ikke havde været helt så rundhåndet med sit merscandise?

At teknikken her svigtede var selvfølgeligt ærgeligt, men Steeler gjorde et godt arbejde med at (under-) holde publikum (hen). Noget mere fatalt var det at man en times tid før præmieoverrækkelsen kom til at blæse resultaterne op på storskærmen et par sekunder. Ikke at de fleste af placeringerne ikke var forudsigelige, men den slags må altså bare helst ikke ske!

Hjem igen

Så var endnu et party overstået, og vi drog hjemad mod Danmark endnu en gang. Mekka/Symposium 2000 er – som Darkhawk/IRIS så rammende udspyr – "Businness as usual", vel at mærke ment på en god måde.

Skal man sætte en finger på noget, så må det være at dørvagterne i år ikke var organizere, men professionelle dørvagter, hvilket betød at de gjorde præcis hvad de havde fået besked på, uden at se gennem fingrene med ligegyldigheder. Og som altid var toiletterne ikke alt for behagelige at besøge kort efter party'ets start og frem.

Der er uden tvivl en masse ting der ikke er kommet med i denne partyrapport, men hva' fa'n...

Et MS-party er som dame-lingeri: Man skal have prøvet det – det er sjovere end at læse om det.

Tak til The One der atter har haft fingeren på kameraet. □

Fakta: Mekka/Symposium

– Symposium blev første gang afholdt i 1995 og har været afholdt lige siden hver påske. I '97 blev det slået sammen med party'et Mekka, og siden da har det heddet begge dele: Mekka/Symposium.

Ialt er der afholdt seks af disse parties.

– De naboer, der bor tæt på partyhallen, har lige siden det første party i Fallingbostel følt sig generet af støjen. Sidste år resulterede dette i, at folk der stod udenfor hallen og fik en lille én, blev smidt ind i hallen igen af politiet (forøvrigt første og foreløbigt eneste gang at jeres altfraværende skribent er blevet smidt ind et sted, i stedet for ud). Ikke nok med det, for naboerne har taget støjmålegrej i brug, så i år havde organizerne været nødt til at hyre professionelle dørvagter.

– Aldrig før har en dansk gruppe vundet demo-konkurrencen på MS, men Loonies gjorde det, ikke kun i kraft af de mange danskere, men også fordi deres demo faktisk var den bedste!

– I den tyske film "23", der handler om en berømt og autentisk tysk hacker-sag, og blev vist under party'et, ser man på et tidspunkt et tog ankomme til en station – Fallingbostel station!

– I en tysk TV-serie, der intet har med computere at gøre, men efter sigende skulle foregå på en skadestue, var der i en episode en person der snakkede om et computer-party i Fallingbostel!

Gæt hvilket...

– Amiga-boss Petro med det vanskelige efternavn er ikke vellidt af main-organizer Steeler. Men da Amiga har sponsoreret to Amiga Magic-pakker til party'et ville han ikke nægte at lade Petro møde op til dette års party. Man så dog ikke meget til den lille mand.

Gamle Billeder
Del 1: Grundlæggende tanker

■ *Af Leif Mortensen*

Spørgsmål:

Hvad kan man gøre, hvis man står med 100-vis af fotos, negativer og lysbilleder som man ikke vil smide ud, men heller ikke vil ofre en formue på at sætte i albums, få fremkaldt og anskaffe en diaprojektor?

Svar:

Man lægger dem selvfølgelig ned på CD'er...

Advarsel:

Der vil i denne artikel komme henvisninger til PC-relaterede emner, hardware og programmer, så DOS-alergikere bedes have deres relevante antistoffer beredt, hvis de alligevel læser videre!!!

Oplæg:

Sidste år, da min bror døde, og vi havde hjulpet til med at rydde op i huset hvor han og hans kone boede, (hun skulle flytte i lejlighed), endte vi med et par kasser fulde af gamle fotografier, negativer og lysbilleder.

Der var både billeder som konen var interesseret i, og nogle der ikke var i hendes interesse at gemme, men et af problemerne var, i det hele taget af få et overblik over hvad der var, og om noget skulle gemmes eller ikke.

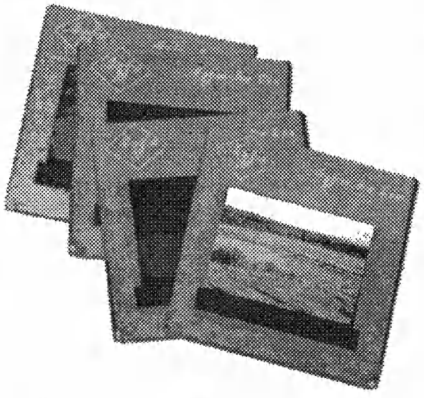
Da vi blev enige om, at de skulle ihvertfald ikke smides ud, enedes vi om at jeg foreløbigt skulle tage dem med hjem og opbevare dem.

Løsning 1:

De papirbilleder der også var imellem, var der jo ikke det store problem med, for dem kunne jeg jo scanne direkte ind på PC'eren, så jeg prøvede hvordan den var til at klare negativer og lysbilleder med, men det kunne den ikke. Selvom jeg lagde hvidt papir bagved, var det altså mere end den kunne klare.

Jeg gik så og tænkte over hvad man skulle med disse billeder, og det første problem der dukkede op var jo at kunne se hvad der var på negativerne.

Godt nok havde jeg apparatur til at fremkalde kopier af dem, men for det første ville det jo tage lang tid, og også koste en del, for der skulle jo købes fremkaldervæske og fotopapir m.m., så jeg enedes med mig selv om at i vores moderne tider skulle man nok overveje at tage en computer til hjælp.

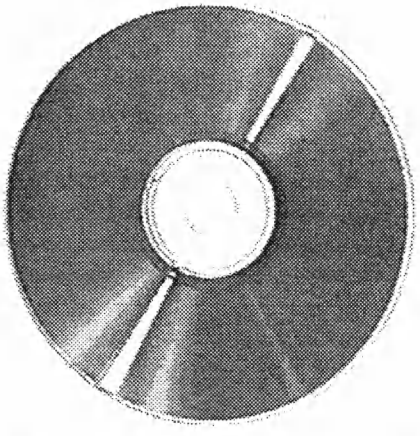


Så jeg riggede Amiga'en op med Grafitto digitizer, et videokamera og et lysbord og gik i gang.

I første omgang med de sort/hvid-negativer i store størrelser som 6×9 og 4×6 cm. og de gav egentlig et rimeligt resultat. Der var nogen lysforskel på midten og ud imod hjørnerne, men ikke mere end de godt kunne bruges til at få et overblik over hvad de skulle forestille.

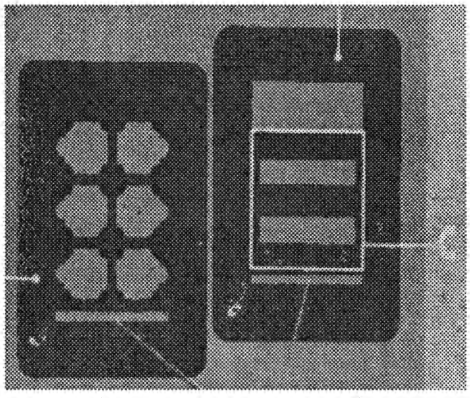
Det næste problem var rent pladsmæssigt, for med en harddisk på kun 140 MB er det jo yderst begrænset hvor mange billeder der kunne blive plads til.

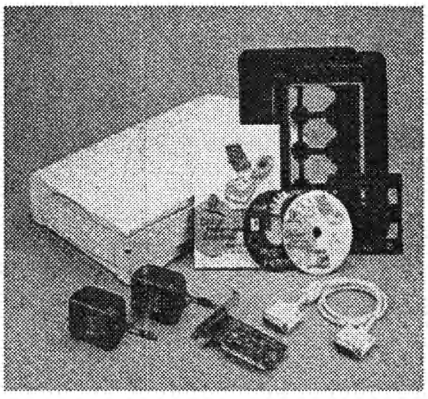
Løsningen her blev, at jeg fandt ud af, at når jeg havde digitaliseret et billede lagde jeg det ned på en DOS-diskette (tak til crossdos) i den mindste JPG-kompression, så kunne der mageligt ligge et billede på en diskette. Imens jeg så fik digitaliseret det næste billede kunne jeg tage denne diskette og lægge den hen i PC'eren og kopiere billedet over til dens harddisk. Det skulle den under alle omstændigheder alligevel, for det var dér jeg havde CD-brænderen.



Så alt ialt var det en løsning der kunne bruges til at overføre negativer med, også selvom der var mange negativer i 24×36 kom de ud i en kvalitet der kunne bruges.

Men, men, men... – da jeg så kom





til lysbillederne i 24×36 og i *farver*, så var denne metode altså ikke særligt velegnet, den var i det hele taget ubrugelig, så der måtte findes på noget andet.

Løsning 2:

Jeg begyndte så at undersøge markedet for scannere der kunne håndtere transparente emner og det er faktisk større end jeg havde tænkt, men det er priserne til gengæld også. Man kan sige at de er proportionale med kvaliteten og jo dyrere og bedre de var, desto mere var de specialiserede til at klare en enkelt opgave (kun ét format negativer, kun én opløsning osv.).

Til sidst endte jeg med et valg, nemlig en Acer Prisa scanner, (billede 1) der på det tidspunkt kostede 2.400 kr., hvilket jo var meget for en scanner de almindelige lå jo på en 4–600 kr., men det var den eneste der kunne opfylde de krav jeg stillede. Den har en opløsning på 600×1200, hvilket måske ikke lyder af så meget, men det er faktisk tilstrækkeligt til de fleste behov, og så er der ingen begrænsning i scanstørrelsen, hvilket vil sige at det er ligemeget hvilket format negativer og dias er i.

Det er et SCSI-interface der sidder i, så den skulle også kunne køre på en Amiga, hvilket jeg dog ikke har prøvet, da softwaren jo kun er til PC.

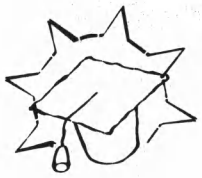
Den har lyskilde både i låget og i bunden (derfor de to strømforsyninger man kan se på billedet) og der medfølger rammer til at skanne 24×36 dias og film (billede 2). I scanprogrammet kan man så definere 6 områder, som så bliver scannet til 6 separate billeder i en arbejdsgang.

Det tager selvfølgelig lidt tid at scanne de seks billeder, så derfor lavede jeg en ramme til. Så kunne jeg skifte dias ud i den ene, imens den scannede billederne fra den anden, og derved reducere den spildtid der er.

Slut-resultat

Som det måske kan ses på disse billeder (trods manglen på farver) er kvaliteten rimelig, synes jeg.

Næste gang skal vi se lidt på arbejdsgangen og den videre vej til at få et resultat der gør det nemt at præsenterer billederne for et publikum og også at kunne finde et bestemt billede igen. □



REBOL

Del 16: Er du en mesterhjerne?

■ *Af Ole Friis Østergaard*

Først vil jeg lige oplyse at jeg minsandten har fået den første feedback på dette kursus. Efter 15 afsnit lykkedes det endelig. Jubiiii!! Kig i boksen her på siderne for mere information, og husk endelig at skrive til ***ole_f@post3.tele.dk*** *hvis du også har spørgsmål!*
Men ud over det, så lovede jeg jo sidste gang at vi skulle se på "ægte, spændende REBOL-programmer", og selvfølgelig holder jeg ord. Vi skal nemlig se på hvordan man kan lave et spil Mastermind i REBOL.

Reglerne på plads

Hvis du ikke har spillet Mastermind før, eller hvis det bare er lang tid siden, så kan jeg kort opridse reglerne: En ond person (i dette tilfælde computeren, men normalt et familiemedlem) vælger en sekvens af 4 tegnestifter, og hver tegnestift kan bestå af en af 6 farver: Rød, lilla, blå, gul, grøn og, tjah... sort? Altså for eksempel. Den onde person viser dig selvfølgelig ikke denne sekvens, for nu er det nemlig din opgave at gætte den.

Du har et vist antal forsøg, og hver gang du har bestemt dig for et gæt, skal den onde person fortælle dig hvor mange (men ikke hvilke!) tegnestifter du har gættet helt rigtigt, og hvor mange du har gættet farven, men ikke placeringen på.

I REBOLs konsolvindue har vi ikke 6 farver til rådighed, så vi bruger i stedet tallene fra 1 til 6. Lidt kedeligere, men brugbart.

Opgaven at skrive et Mastermind-spil i REBOL kan nu splittes ud på flg.:

1: Vi skal vælge en tilfældig sekvens af 4 tal mellem 1 og 6.

2: Vi skal lade brugeren indtaste et gæt, og vi skal sikre os at dette gæt er

Sådan ser vores Mastermind-spil ud:

```
REBOL [
  title: "Mastermind"
  date: 26-04-2000
  author: "Ole Friis"
  email: ole_f@post3.tele.dk
]

farver: "123456"

vælg-kode: func [] [
  random/seed now
  res: ""
  loop 4 [append res pick farver random 6]
]

få-gæt: func [] [
  farvesæt: charset farver
  forever [
    gæt: input
    if parse gæt [4 farvesæt] [return gæt]
    prin "Ugyldigt gæt. Prøv igen: "
  ]
]

giv-resultat: func [gæt kode] [
  gæt2: copy gæt
  kode2: copy kode
  korrekte: 0
  andre: 0
  i: 1
  loop 4 [
    either gæt2/:i = kode2/:i [
      korrekte: korrekte + 1
      remove skip gæt2 (i - 1)
      remove skip kode2 (i - 1)
    ] [i: i + 1]
  ]
  for i 1 length? gæt2 1 [
    fundet: find kode2 gæt2/:i
    if fundet [
      remove fundet
      andre: andre + 1
    ]
  ]
  print ["   " korrekte "korrekte," andre "andre"]
  if korrekte = 4 [
    print "Tillykke, du gættede det!"
```

```
    halt
  ]
]

kode: vælg-kode

print "Mastermind"
print "----------"
print "Nu har jeg valgt en sekvens på 4 tal, hvor hvert tal"
print "ligger mellem 1 og 6 (begge inklusive). Prøv at gætte"
print "hvad det er!"

for nummer 1 15 1 [
  prin ["Gæt" nummer ": "]
  giv-resultat få-gæt kode
]
print ["Desværre, du har ikke flere gæt. Sekvensen var" kode]
```

```
AmigaShell
>> do %mastermind.r
Script: "Mastermind" (26-Apr-2000)
Mastermind
----------
Nu har jeg valgt en sekvens på 4 tal, hvor hvert tal
ligger mellem 1 og 6 (begge inklusive). Prøv at gætte
hvad det er!
Gæt 1 : 1122
    0 korrekte, 0 andre
Gæt 2 : 3344
    1 korrekte, 1 andre
Gæt 3 : 3555
    0 korrekte, 0 andre
Gæt 4 : 6646
    3 korrekte, 0 andre
Gæt 5 : 6446
    4 korrekte, 0 andre
Tillykke, du gættede det!
>>
```

Hurra, kun 5 gæt. Kan du gøre det bedre?

gyldigt (dvs. at det består af 4 tal mellem 1 og 6).

3: Vi skal udregne hvor mange rigtige og hvor mange "næsten rigtige" tal brugeren gættede.

I en boks her på siderne kan du se det fuldstændige program. Hvis størrelsen på det ikke skræmmer dig helt fra vid og sans, så synes jeg vi skal se hvordan jeg har valgt at skrive ovenstående 3 punkter i REBOL. Heldigvis er det sådan at punkt 1 er nemt, punkt 2 en anelse sværere og punkt 3 lidt sværere igen. Meget pædagogisk, ikke?

Valg af 4 tal

Valget af de 4 tal sker i funktionen "vælg-kode". Linien "random/seed now" bruges til at starte REBOLs tilfældighedsgenerator, sådan at vi får nye tilfældige tal hver gang funktionen kaldes. Derefter sætter vi "res" til at være den tomme streng, og i den sidste linie vælger vi de 4 tal.

Vha. "pick farver random 6" får vi udvalgt et tilfældigt af de 6 tal der ligger i variablen "farver" (som vi sætter i linien oven over vores funktion). Dette nye tal lægger vi så bag i "res"-værdien. Nemt, ikke?

Noget der måske ikke er så klart, er hvordan funktionen "vælg-kode" får returneret værdien af "res". Vi kunne jo blot indsætte linien "return res" nederst i funktionen, og så fungerer det fint. Men som det er nu, fungerer funktionen faktisk også. Hvis du er *rigtig* skrap og har læst noget REBOL-dokumentation,

Feedback!

Stor tak til Jacob Bay Larsen, der som den første har turdet skrive til mig med REBOL-spørgsmål!

? Jeg ved det er muligt at bruge REBOL på sin hjemmeside. Kan det være i stedet for CGI-scripts eller i stedet for Java-script eller ingen af delene? Hvordan implementerer man REBOL på sin hjemmeside? Jeg har en hjemmeside ved TeleDanmark, er det her muligt at bruge REBOL på denne side? Eller kræver det at TDK-serveren har REBOL-fortolkeren installeret?

! CGI står for "Common Gateway Interface" og er egentlig bare standardmåden hvorpå man starter programmer på serveren gennem sin browser og derved får vist resultatet af programmets udførelse. Og "programmer på serveren" kan også være REBOL-programmer.

For overhovedet at kunne bruge sine egne CGI-programmer på sin hjemmeside, skal man dog have lov til dette af sin internetudbyder, og så vidt jeg husker, så er det bestemt ikke noget Tele Danmark er med på. Men du kan da prøve at spørge ad.

Som du formoder, skal man også have REBOL-fortolkeren installeret på serveren. Heldigvis kan man ofte blot lægge REBOL-fortolkeren (den version der passer til serveren!) ind samme sted som alle ens andre CGI-programmer ligger, da REBOL-fortolkeren jo egentlig er det CGI-program man kører. Det skal så have REBOL-programmet som argument, samt "-cs":

```
cgi-bruger/rebol.exe -cs
   mitprogram.rebol
```

(Alt afhængigt af dit brugernavn og hvilken type server det er.) "-cs" kræver nok en lille forklaring. "c" står for "CGI", og "s" står for "security". c'et gør at fortolkeren ikke forsøger at åbne et vindue sådan som den normalt vil, da vi ikke har brug for at åbne nogen vinduer på serveren. s'et gør at REBOL-programmet får lov at læse og skrive frit på dit område på serveren.

Ovenstående er for løs snak til at du kan bruge REBOL til CGI-programmer uden videre, men et andet problem er nemlig at det er forskelligt fra server til server hvordan man kører CGI-programmer. Hvis din internetudbyder giver dig lov til at køre CGI-

programmer, kan du sikkert også få lidt mere uddybende informationer om hvordan man gør.

Noget andet du kan gøre, sådan bare for sjov, er at hente en webserver, skrevet i REBOL, hos
www.rebol.org
(kig i programarkivet). Der er mindst et par forskellige servere, og siden de er skrevet 100% i REBOL, har de også nogle ekstra funktioner til at starte eksterne REBOL-programmer osv. Jeg havde selv en del sjov ud af at lave en hjemmeside under The Party 99 med et web-cam der opdaterede af og til. Det blev kørt gennem en REBOL-webserver og nogle ekstra REBOL-programmer.

P.t. kan REBOL ikke bruges som erstatning for JavaScript, men de kække folk hos REBOL Technologies er så vidt jeg ved i gang med at lave et plug-in til browsere sådan at du kan gøre det. Hvordan det kommer til at fungere, og hvornår det bliver til noget, ved jeg ikke.

Noget andet du kan gøre, er at "gemme" et REBOL-program i kildekoden til din HTML-side. Efter det afsluttende ""-tag kan du nemlig bare skrive et REBOL-program ved at starte næste linie med "REBOL []" og så ellers koden til REBOL-programmet. Så kan du køre programmet på hjemmesiden gennem REBOL:

```
do http://din.hjemmeside.dk/
   hejsa.html
```

Det fungerer, fordi REBOL-fortolkeren ignorerer alt inden "REBOL [" på hjemmesiden.

kan du måske finde ud af hvorfor. Så lad hermed dette være en øvelse til dem der gider.

Lad brugeren angive 4 tal

Næste stop på vores tur er så at lade brugeren angive 4 tal. Det sker i funktionen "få-gæt". Linien "farvesæt: charset farver" konstruerer en værdi vi kan bruge i "parse"-kaldet lidt senere – i grove træk betyder det blot at "farvesæt" kan repræsentere et vilkårligt af vores 6 tal.

Derefter lader vi brugeren angive sit gæt i al uendelighed, lige indtil han/hun angiver noget der er gyldigt. Måden hvorpå vi finder ud af om gættet er gyldigt, er at bruge "parse"-funktionen. Udtrykket "[4 farvesæt]" betyder her netop "4 stk. af det som farvesæt står for", og da "farvesæt" som sagt står for tallene 1–6, er det netop det vi gerne vil have.

Som jeg har nævnt før, så er "parse" en rigtig dejlig funktion. Hvis du ikke har fået lært om den endnu, så se at få det gjort, for din egen skyld.

Beregning af antal rigtige

I funktionen "giv-resultat" beregner vi så hvor mange rigtige og "næsten rigtige" tal vores bruger har gættet, og hvis antal rigtige er 4, ønsker vi brugeren tillykke og afslutter programmet.

Princippet i at finde antal rigtige er at se på både gættet og koden, punkt for punkt. Finder vi en position i gættet hvor tallet er det samme som der står på samme position i koden, så fjerner vi dette tal både fra gættet og fra koden og tæller vores "korrekte"-variabel 1 op.

Når vi nu kender antal rigtige, skal vi tælle antal "næsten rigtige", og til dette formål er det en stor fordel at vi allerede har fået luget ud blandt de rigtige, sådan som vi gjorde i det ovenfor beskrevne. Så er det jo bare et spørgsmål om at gå gættet igennem fra start til slut og se hvor mange elementer vi også kan finde i koden. For at vi ikke tæller en position i koden med flere gange, fjerner vi også i dette gennemløb elementer fra koden (naturligvis ændrer vi ikke i selve gættet og selve koden, men på kopier vi laver i starten af funktionen).

Sæt det hele sammen

Den nederste del af programmet er så bare "en gang lim" til at få vores funktioner til at køre sammen for at give brugeren et spil Mastermind. Hvis du vil gøre præsentationen af programmet lidt mere professionel, så er det altså her du skal ændre!

Det er Leth

Ja, det var da meget Leth, ikke? Hvis du har gode forslag til hvordan programmet kan gøres smartere, så skriv endelig til mig (***ole_f@post3.tele.dk***) så vi kan få det med næste gang. Åh ja, for resten: Hvis du ikke gider at indtaste hele programmet, så kan du gøre sådan i REBOL (når du er koblet til internettet):

```
program: read
   http://home3.inet.tele.dk/ole_f/mast
   ermind.r
```

hvorefter du kan gøre med "program"-variablen hvad du vil: Gemme programmet, køre det ("do program") eller smide det væk. Vi ses! □

Artikler – ja tak

■ Som skrevet i lederen sidste gang får vi sværere og sværere ved at udfylde de 36 sider – dog har det hjulpet godt med både Gateway-show og Mekka/Symposium artiklerne som fylder 10 sider.

Men næste gang er disse jo ikke med, hvilket betyder at artikel-problemet er meget aktuelt næste gang, og specielt nu hvor Alive ikke er med.

Vi vil satse på at nå de 36 sider, men får vi ikke hjælp fra dig, ja, så kan dette godt blive umuligt at nå.

Derfor vil I godt kunne opleve at bladet en gang i mellem bliver tyndere end det ellers plejer at være.

Synes du ligesom mig at det ville være synd, ja, så kan du hjælpe lidt ved at skrive nogle artikler.

Dette kunne f.eks. være:

– Når du støder på nyheder inden for de områder som du kender til er du altid velkommen til at skrive en lille 'kort nyt' om det.

– Har du købt et produkt som ikke er blevet anmeldt i Amiga Advis er du meget velkommen til at lave en anmeldelse af dette produkt.

Af kommicielle produkter har alt interesse, både de gode og de knapt så gode.

– Har du fundet et shareware-/pd-program som du synes er uanmindeligt godt er du også meget velkommen til at lave en anmeldelse af det, men når det ikke koster noget at afprøve et shareware-/pd-produkt lægger vi vægt på at det duer til noget.

– Også nyt fra klubber, læser-billeder, læserbreve m.m. er velkomne. □

FUP Party

■ *Vi har på FUP's hjemmeside fundet denne invitation til et lille Amiga-party som vi her viderebringer i den oprindelige form.*

Yes, atter en gang inviterer FUP til Amiga-party. Det løber denne gang af stablen:

Fredag d. 2. juni klokken 14.00 til søndag d. 4. juni 2000 hen under aften...

Vi har fået adgang til nogle ekstremt velegnede party-lokaler på en privat-adresse i København:

Retortvej 26
2500 Valby

Det er tæt på Ellebjerg Station, men også i nærheden af Valby Station som er en lidt større station.
Kørevejledning kommer hurtigst muligt på ***www.fup-online.dk***
Som sædvanlig kan du til FUP Party opleve en weekend ud over det sædvanlige sammen med din Amiga og andre folk som også har Amiga'en som interesse. Vi tilbyder ægte Amiga-stemning, Amiga-netværk, Amiga-spil og Amiga-demoer.
Faciliteter
– *FUP netværk. Primært baseret på Envoy via ethernet.*
– *Amiga Quake netværksserver.*
– *Biograf med storskærm, Dolby Digital og DTS surround-system samt masser af film på DVD!*
– *Cola-automat med KOLDE cola'er til fornuftige priser.*
– *Gigant køleskab.*
– *Chill out-hjørne.*
– *25 meter til MEGA Pizzeria.*
– *500 meter til McDonald's.*
– *Sovemuligheder uden direkte adgang til selve partystedet.*
– *Bademuligheder.*
– *Alm. køkkenfaciliteter.*

Til endnu en af de gode nyheder:

DET KOSTER IKKE NOGET AT DELTAGE I DETTE PARTY!!!
– Så du har ingen undskyldninger for ikke at komme!!!

Samtidig betyder det 2 ting:

1. Du skal respektere de omgivelser du besøger – det er et privat hjem!
2. Vi har kun plads til ca. 20 mennesker ialt!

Dette skal du huske
– Din Amiga ofcuz
– Stikdåser og ledninger og min. 1 ekstra stik.
– Netværkskort og netværksledninger.

Værten siger også at hvis du har en god film på DVD skal du medbringe denne!
Du er selvfølgelig velkommen til at medbringe din egen mad, vand og anden "forplejning" (LÆS: CHIPS, COLA OG SLIK!).
Vi accepterer ikke
– Spiritus eller narkotika!
– Store lydanlæg!
– Adfærd der forstyrrer den normale party-orden!

Meld dig til allerede nu! Vi har kun plads til ca. 20 festlige Amiga-folk. Vi betragter din tilmelding som bindende, og finder du ud af at du bliver forhindret bedes du henvende dig til os igen hurtigst muligt så en anden evt. kan få din plads.

Tilmelding sker hos og hvor du også kan få yderligere information om partyet.

J. Peter Jensen
e-post: pedefup@post.tele.dk
Tlf: 21 666 192

Mvh. FUP – Foreningen til Udryddelse af Pc'ere.
J. Peter Jensen aka Pede^FUP og Thomas Graff Thøger.

□

Max Rally
— de go'e gamle dage!

■ *Af Morten Skov*

Som du måske allerede har læst i spilbunkeren, så er Max Rally det første spil fra CS&E.
Heldigvis kan du også anskaffe dig spillet på Aminet 36. En klar fordel, for så får du også noget software, der hører hjemme i halvfemserne.

Lige dér, tak!

Jeg har faktisk ikke noget imod bilspil. Snarere tværtimod. De er fremragende underholdning, ikke mindst hvis de tillader dig at køre fuldstændigt tåbeligt og uden hensyntagen til dine medmenneskers ve og vel. Max Rally er ikke synderligt voldeligt, men til gengæld er det lidt af en tidsrejse. Nemlig tilbage til dengang hvor bilspil' sås ovenfra og megahertz kunne tælles på éen hånd.

Hvordan skal man bedst forklare Max Rally? Det indeholder ingen nyskabende punkter overhovedet. Der er tale om et rendyrket 2D-bilspil med alt hvad dertil hører. Når du starter spillet, kommer der et udmærket titelbillede der fortæller dig at det her er altså Max Rally hvis du skulle være i tvivl. Muzakken der strømmer ud af stereoanlæggets højttalere er præcist som den skal være. Festlig og hurtig uden at være fremragende på nogen måde. Efter titelskærmen præsenteres du for optionskærmen hvor du kan bevæge dig gennem en masse mindre skærme der lader dig foretage små ændringer så du kan indstille et spil efter dine egne perverterede lyster, din slemme dreng! Du kan indstille livsvigtige ting som sværhedsgrad og baneomgange, men allerede her begynder det at blive irriterende, for selvom du omhyggeligt vælger 6 omgange i stedet for 12 som standard, så skal du fandengal'me køre 12, når du starter på spillet. Men rent faktisk kan du ændre på stort set alt. F.eks kan du vælge et lille billede af en person som du nu synes ligner dig mest, og lad mig allerede her udtrykke min dybeste medfølelse, for uanset hvem du vælger, så er du altså ret grim. Du kan selvfølgelig også ændre navnene på alle seks kørere på forhånd. Så får du muligheden for at se om ikke Mussolini rent faktisk kunne køre om hjørner med både Hitler og Churchill. Men det er naturligvis kun hvis du er ligeså underlig som jeg, for du kan selvsagt kalde dem alt, så der er også mulighed for at bruge frække ord.

Og så er den blå!

Grafik i computerspil er faktisk noget der er blevet væsenligt bedre over de sidste år. Hvis du ikke ved det, så kan det i dag lade sig gøre at sælge en million kopier af et spil, kun på grund af grafikken. Men der er mange måder at vurdere grafik på. Fejende flot 3D grafik er ingen garanti for et godt spil, og mange af mine farvorit-bilspil indeholder intet 3D. Spil som Jaguar, Supercars I og II og Roadkill er nogle af de fineste af slagsen, så skidt med at de ikke indeholder state-of-the-art-sega-dreamcast-grafik-ala-taxi-driver. De er sjove og dermed basta. Og rent faktisk har de også ret god grafik, for det handler nemlig ikke om hvor flot grafikken er, men om hvor godt den passer til spillet, og hvem kunne vel forestille sig Roadkill med nogen anden grafik?

Max Rally benytter som tidligere nævnt den gammelkendte set-ovenfra grafik, men der var en ting, der sprang din elskede anmelder i øjnene fra begyndelsen. Hold da op, hvor er det hele småt! Det er nu ellers meget pænt (men ikke så pænt som Supercars II), men ikke særligt spændende (som Roadkill er), men det hele er zoomet så meget ud så dine biler mest af alt ligner nogle testikler der har været for længe i en spand med isvand på en kold januardag. De små biler har gjort det svært at få ret mange detaljer ind i dem og alle bilerne ligner da også hinanden, kun farverne er forskellige. Som i alle bilspil er der en del forskellige baner hvoraf nogle har et andet tema end de andre, så på den måde får du altså mulighed for både at køre ud på landet, i rummet og mange andre steder. Selve spillyden er heller ikke noget at råbe hurra for, ganske vist har jeg forståelse for at det er begrænset hvor "pæn" en motor kan lyde, men så er der altså alligevel ingen grund til at lade det være den eneste lydeffekt. Hvorfor må vi ikke nyde vindens hvislen i de pæne træer eller fuglenes smukke sang?

KONKLUSION

Ja, det er nok skinnet igennem på nuværende tidspunkt. Jeg er ikke imponeret af Max Rally. Og det er såmænd ikke fordi det er specielt dårligt eller noget, men bare fordi at hvis du skal udgive et spil af denne type i år 2000, så skal kvaliteten altså ligge på et væsentligt højere niveau, ellers kan folk jo ligeså godt spille de gamle klassikere. Det mest positive ved Max Rally er muligheden for at spille fire på éen gang. Jo flere, jo bedre, men hvis vi skal være helt ærlige, så bliver alle computerspil jo sjovere hvis man har nogen at spille dem med, ikke? Men battlemoden, hvor man kæmper alle mod alle, er ganske underholdende. Max Rally er ikke noget mirakel, men det følger gratis med Aminet 36 der jo som altid er af tip-top værdi, og Max Rally gør da bestemt ikke cd'en dårligere. Min version gik ganske vist ned efter første bane i mesterskabet... hver gang, men det kan jo være, at du er heldigere. □

Spil-bunkeren
– smuk som et stjerneskud

■ *Af Morten Skov*

Maj er over os, og vejret har været pragtfuldt. Jeg har overstået sidste skoledag og foran mig ligger en måneds tid med masser af pensumlæsning og eksaminer, men det skal ikke forhindre mig i at forfatte endnu 4–5.000 anslag til dette mægtige organ. Jeps.

– Selvom denne måned ikke kan konkurrere med sidste måneds spændende nyhed om aftaler mellem Amiga og diverse spilfirmaer, så er der alligevel sket et par ting der fortjener at blive nævnt. Blandt andet *CS&E* der har markeret sig voldsomt i det seneste stykke tid. Helt præcist hvem eller hvad firmaet er står i høj grad hen i det uvisse. Da undertegnede forsøgte at kigge en smule på deres hjemmeside var den under opdatering og bestod rent faktisk *kun* af én side, hvor der stod at den var under opdatering. oplysende. Nå, men dette firma har tilsyneladende mange jern i ilden. De sælger soft- og hardware samt udgiver spillet ***Max Rally***, som de dog ikke selv har udviklet. Deres seneste påfund drejer sig om at komme ind på bladmarkedet. Ja, de mener at de kan skabe en værdig konkurrent til Amiga Active der som bekendt er det eneste engelsksprogede Amiga-blad tilbage. Den nye konkurrent skal lyde navnet "A1200!" og for at vise at de mener det alvorligt, har CS&E købt min gamle ven Robert Ivesons blad "Amiga Survivor" og et nyt nummer skulle være lige på trapperne. Deres nyeste udspil indenfor software hedder ***Carmageddon***, der fik utrolige mængder af omtale da det udkom til pc for snart mange måner siden. Omtale blev skaffet på samme måde som alle andre computerspil, der kommer i medierne, bruger. Det var ekstremt voldeligt! Og det må man antage at det stadigt er, og eftersom det altid har været sjovt at køre pensionister ned, så kan det sagtens være at der er mange timers underholdning i Carmageddon. CS&E har tænkt sig at udgive spillet til den nye Amiga, men er kede af at Amiga ikke virker mere glade for at se dem. Det mener jeg nu ikke man kan bebrejde Amiga. CS&E er et ubeskrevet blad, og hvis jeg skal være helt ærlig, så frygter jeg at de gaber over for meget. Forretningsdrivende, blad- og spiludgivere har forskellige interesser, og disse stemmer ikke altid overens. Men det er selvfølgelig altid positivt at der sker noget.

– En gammel klassiker er vendt tilbage. *Foundation* udkom for et stykke tid siden i en ny udgave. ***Foundation – Director's Cut*** var dog bare en opdatering hvor det gamle Foundation blev leveret sammen med den nyeste opdatering der gør spillet langt bedre at spille. En egentlig to'er må vi vente lidt på endnu, men hvis man er helt desperat, så kan det være at dette tilbud har interesse. En ny mission-cd ved navn ***The Undiscovered Lands*** skulle komme i handlen henover sommeren, og hvis man har gennemført F-DC, så burde man overveje at anskaffe den cd da den indeholder 40 nye missioner samt endnu flere forbedringer.

– ***Nightlong*** kan ikke længere forudbestilles med rabat. Vi håber at spillet vil have en prominent plads i næste nummer af Amiga Advis. Det samme kan siges om Epics ***Simon the Sorceror II***, der stadigt ikke er at finde i butikkerne, men som ifølge Epic nu skulle nærme sig hastigt.

– Alles kæledægger *Hyperion Software* har rigtigt travlt. Men dog ikke så travlt som Amiga Active gerne vil have at de skal have. Således kunne man i sidste nummer af førnævnte Amiga-blad læse, at Hyperion skulle have skrevet kontrakt med to nye spil, nemlig ***Exodus*** og ***Alien Nations***. Men nu kan Amiga Advis afsløre hvorledes det hænger sammen. Vi ringede simpelthen til *Ben Hermans* og spurgte ham om det virkeligt kunne passe, og det kunne det ikke. Exodus ejes i dag af *Titan* og de vil sørge for dets udgivelse. Det samme gælder for Alien Nations som Titan har købt konverteringsrettighederne for Mac og Amiga til. Her har de dog ansat Hyperion til at klare Amiga-konverteringen for dem. Så dér kan du bare se. Hvis du vil have de korrekte facts om Amiga-spil, så er der kun et sted: *Her.*

Men når jeg nu alligevel havde fat i Ben så spurgte jeg ham om Hyperion's udgivelsesplaner, og det ser således ud: *"Når Heretic er ude så kommer **Shogo**. forhåbentligt i juni. Derefter **SiN** eller **Freespace**, det afhænger af så meget."* Vi snakkede lidt om den aktuelle situation. Bekymret for Hyperion's fremtid spurgte jeg Ben, hvorledes chancerne så ud med hensyn til deres håb for 4.500 solgte kopier af ***Heretic II***. *"Ja, hvis jeg skal være brutalt ærlig, Morten, så er vi meget skuffede over den nuværende mangel på PPC-hardware. Ingen G3, ingen moderne grafikkort, ikke engang gamle PPC-kort. En masse tomme løfter, ja, men intet hardware. Under disse omstændigheder skal vi være heldige hvis vi sælger 2.000 kopier af Heretic II, endsige 3.000. Mange ønsker at opgradere, men det er ikke til at opdrive PPC nogen steder, ikke engang Phase 5's tre år gamle hardware kan fås. Naturligvis er det en stærk utilfredsstillende situation. Vi er meget kede af det i øjeblikket, og vi har derfor besluttet at se hvad vi kan gøre. Men det er klart at det ikke burde være op til os at gøre noget ved manglen på hardware. Vi er et software firma."* Ja, det var ordene. Der er ingen tvivl om at den pludselige og stadige mangel på PPC-hardware har ramt Hyperion's planer hårdt. Vi kan kun håbe på at *Metabox* snart har deres G3-kort klar, da dette vil betyde mulighed for at folk igen kan købe PPC-kort ligesom mange ældre kort vil kunne købes som brugte. □

Goal! 2000

■ *Af Jimmy Knudsen*

Det kan installeres på harddisk, alle teams er blevet opdateret, der er kommet en ny turnerings-type og det kan køre på alle Amiga'er.

Det er hvad der står på bagsiden af cd-coveret og i reklamerne, så jeg måtte simpelthen eje denne installerbare version af klassikeren. Jeg købte Goal! 2000 samt Turbo Racer 3D (anmeldes andet steds i bladet) hos Alive Mediasoft i England.

Ca. 3 uger efter betaling modtog jeg en prøvekuvert med et stk. cd-rom. Goal! 2000. Fedt! Jeg startede min A4000 op og smed cd'en i drevet.

Da jeg åbnede ikonet var der en readme-fil. Nåh, den måtte jeg hellere læse. Der stod at Goal! 2000 desværre ikke kan installeres på harddisk alligevel. HVAD!? ikke installeres... Jamen, reklame og cover lover jo... Desværre. Det KAN IKKE INSTALLERES. Da jeg så ville starte det fra cd'en, fandt jeg ud af, at Goal! 2000 KUN ligger som 3 DMS-filer på cd'en. Så den kan heller ikke køre fra cd. OK! Så installerede jeg den på 3 disketter.

Amiga'en fik en reset og jeg smed disk 1 i drevet. HUH! Spillet startede med en CRACKER-INTRO!?!?! Hm... Jeg klikkede og den bootede videre... HVAD F... Den gik NED!?!?! UANSET hvad jeg prøvede, så gik den ned. Goal! 2000 kan IKKE køre på min 060'er.

Så smed jeg den over i min gamle A2000/030 og det kørte bare. Ind og se de opdaterede hold... troede jeg... Det danske hold er det vi vandt EM med (i '92 tror jeg).

Afsluttende kommentar

Den gamle version kan køre på de samme Amiga'er som Goal! 2000 og den kan installeres, hvis man bruger JST fra Aminet. Holdene er ikke ændret. Der er KUN den nye turneringstype. Jeg synes at det virkelig er spild af penge. □

Turbo Racer 3D

■ *Af Jimmy Knudsen*

Ægte 3D-render, Ray-tracede biler, enorme baner, kan køre på alle 020+-Amiga'er og endda i høj opløsning på 040+-maskiner.

Det er hvad der loves i reklamer og på coveret af denne cd-rom. Spillet kræver dog 5 MB harddisk, 020+ cpu, AGA og 4 MB ram.

Efter installation startede jeg spillet. HVAD NU! Det var en BEGRÆNSET SHAREWARE-version. Det viste sig at installer'en ikke installerede den komplette version. Det måtte jeg gøre manuelt via DOpus. Den næste skuffelse kom hurtigt. Det der kaldes "høj opløsning" er 160×128 pixels. Allerede her opgav jeg at rode mere med det, da alt alligevel var så grovkornet på skærmen at jeg ikke kunne se tingene tydeligt.

Afsluttende kommentar

Jeg kan kun sige én ting om dette spil. Det er ikke en krone værd! □

Alive Mediasoft – og mig

■ *Af Jimmy Knudsen*

Kort beskrivelse af en handel

Jeg betalte forud, da det er den eneste betalingsform Alive vil godtage.

Jeg lavede en bank-overførsel. FEJL! Min bank tog 60 kroner for at overføre pengene og den engelske bank skulle have 100 kroner for at modtage dem. Ialt 160 kroner i gebyr. Derud over kom der 50 kroner til forsendelse af to cd-rom'er. Inklusive prisen for cd'erne kom jeg af med ca. 550 kroner. Besparelse: ca. -50 kroner. Det havde været billigere at købe dem i Danmark og så havde jeg fået dem hurtigere.

Da spillene (Goal! 2000 & Turbo Racer 3D) ikke levede op til det lovede, kontaktede jeg Alive via E-Mail. De ville overhovedet ikke høre tale om returnering af spillene. Det eneste jeg kunne få, var en undskyldning. Da jeg så ville tilbyde at bytte dem med noget andet software, holdt de helt op med at besvare mine mails.

Nu kender jeg ikke lovene i England, men de har overtrådt den danske købelov på mange punkter.

Som følge af den MEGET dårlige behandling jeg har fået, vil jeg ikke handle med dette firma fremover og jeg vil råde andre til det samme. □

Det Danske — Mesterskab i SWOS

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Den 7.–9. april var datoen sat til det Danske landsstævne i Amiga-spil år 2000, hvilket ikke helt blev tilfældet som overskriften måske antyder.

Konkurrencene

Oprindeligt var tanken at der skulle dystes i tre forskellige Amiga-spil, nemlig SWOS, Worms II samt et ukendt spil, og den person som samlet vandt konkurrencerne i disse tre spil blev så mester i Amiga-spil år 2000.

Men af uvisse grunde blev der kun dystet i SWOS (Sensible World Of Soccer), formentlig på grund af at man havde fået mange forhåndstilmeldinger, men da selve dagen kom, mødte ikke særligt mange af disse deltagere op.

Så selv om man kunne prale med at have en deltager med fra Nibe i Jylland hjalp det ikke meget.

Dette forhold er formentligt grunden til at arrangementet ændrede form fra at være en dyst i tre spil over tre dage til at være et arragement over ca. 24 timer.

Det gik som planlagt i gang om fredagen med en lille fest/computer-spil og med afholdelse af SWOS-konkurrencen lørdag middag/eftermidag.

SWOS og præmier

Ingen konkurrencer uden resultater.

I "sporten kort" denne gang skal vi kort have resultatet af kampen om broncemedaljen og kampen foregik mellem Claus Reimar og Mikkel Kornum og denne faldt ud til Claus Reimar's fordel med en mål-score på 3–1.

I kampen om guldmedaljen stod kampen mellem Michael Eisenreich og Keld Thomsen og finalen faldt ud til Michael's fordel med en mål-score på 14–9.

Disse to heldige herrer kunne så glæde sig over at være indehavere af henholdsvis en Amiga Magic-pakke (A1200) sponcoreret af Amiga Inc. og MP3-afspiller sponceret af Grundig.

Slutteligt

Selve arrangementet blev ikke helt som planlagt, tror jeg godt jeg kan konkludere, og jeg håber på at man måske griber det lidt anderleds an til en evt. næste gang.

Lige til sidst skal jeg gøre opmærksom på at navne og resultater blev nedskrevet på bagsiden af en konvolut, og såfremt deltagerne har stavet det rigtigt og jeg har kunne tyde det rigtigt skulle det passe. □

Vinderen Michael Eisenreich.

Opråb fra redaktøren!

■ Den overfor stående tekst er nok et eksempel på hvor galt det kan gå med éns indkøb over afstande, og dette er ikke et nyt fænomen.

Det fortæller også noget om hvordan forhandlere kan opføre sig, og dette er heller ikke noget nyt.

Men sagen er den, at dette ville aldrig være noget problem hvis man nu havde kendt produktet ordenligt og hvis producenterne ellers ville oplyse de faktiske oplysninger og ikke en lang ønskeliste.

Det er bl.a. derfor at vi bringer anmeldelser her i bladet, men da vores muligheder er ret begrænsede appellerer vi tit til vores læsere om at lave anmeldelser af de produkter som I nu anskaffer jer.

For ca. 5 måneder siden snakkede jeg med Kiwi Multimedia og de oplyste mig at de havde solgt et eksemplar af ***Turbo Racer 3D*** og tilbagemeldingen var at dette spil var noget l..t.

Da Kiwi ikke har det store lager af spil kan man ikke bebrejde dem at de ikke kender alle spil som de formodentlig sælger videre.

Men min pointe er også at når man nu gør sig disse fejlkøb kunne man jo have lavet en lille artikel om det sådan at vi kunne have bragt den.

Dette kunne jo have sparet Jimmy for et af sine fejlkøb hvis den første køber af Turbo Racer 3D havde lavet en lille anmeldelse af spillet.

Vi er ikke særligt mange Amiga-ejere tilbage, og hvis vi ikke skal gå helt til grunde bliver vi nødt til at passe lidt på hinanden, bl.a. ved at anmelde de produkter som vi går og anskaffer os.

Det kan være det er dig der næste gang gør et fejlkøb! □

Køb-salg-bytte

■ Reglerne for annoncering i "Køb-salg-bytte" er simple:

Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse (evt. e-post) samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte. ***Annoncerne skal være os i hænde senest d. 1. i den måned bladet udkommer.***

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

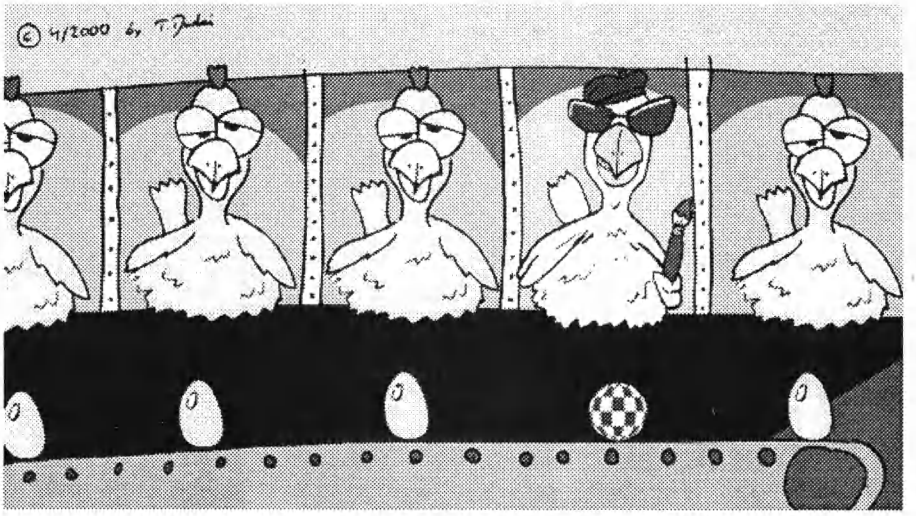
KØBES:

SÆLGES:

Toner, EP-A. Passer bl.a. til Canon-printerne: LBP-460. LBP-465, LBP-660. Fejlkøb – er stadig plomberet. Kr. 200,- plus forsendelse (nypris 495,-).

Jan, 59 27 89 91
amigaadvis@vestnet.dk

BYTTES:



NÆSTE NUMMER

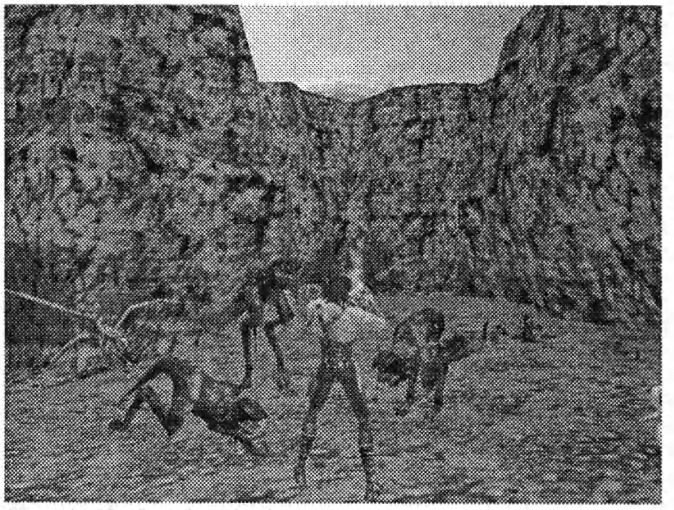
I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- **REBOL** – Del 16
- **Gamle billeder** – Del 2
- **Make-CD 3** – cd-brænderprogram
- **Interview med Kiwi Multimedia**
- **Heretic II** – det legendariske spil i PPC-udgave
- **Evt. *dit* indlæg...**

Derudover selvfølgelig vores faste artikler som Kort Nyt, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I også velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende – bare det er Amiga-relateret...



Heretic II – hvad andet kan jeg sige...

PÅ GENSYN D. 15. JUNI!!!

Amiga Advis

Abonner på Amiga Advis:

Amiga Advis sælges i en række kiosker landet over. Bor du ikke nær ved en af dem, eller vil du hellere have dit Amiga Advis dumpende ind ad døren hver måned samtidigt med at du sparer nogle kroner, så skulle du tage og abonnere på Amiga Advis.

Priser:

Løssalg	Kr.	29,95	
3 Numre	Kr.	84,00	(=kr. 28,- pr. stk.)
6 Numre	Kr.	162,00	(=kr. 27,- pr. stk.)
12 Numre	Kr.	324,00	(=kr. 27,- pr. stk.)

Gamle numre:

Mangler du nogle af de tidligere numre af Amiga Advis kan disse stadigvæk skaffes.

Nr.1/99–9/99 (A4-format) koster kr.26,- pr. stk.
Nr.1/97–12/98 (A4-format) koster kr.20,- pr. stk.
Nr.4/96–5/96 (A4-format) koster kr.10,- pr. stk.
Nr.1/96–3/96 (A5-format) koster kr.10,- pr. stk.

Mangler du mange vil hvert blad koste 10 kr. ved køb af minimum 10 stk. Dette omfatter alle blade som er nævnt ovenfor (1/96-9/99).
Køb f.eks. 10 blade for 100 kr., inkl. forsendelse.

Hvordan betaler man så?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr., sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede varer (f.eks. »6 numre af AA fra nr. 6/98«) samt det pågældende beløb. Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Aminet-abonnements-ordningen

Efter at Amiga Soft stoppede har Amiga Advis overtaget Aminet-ordningen. Vi vil så køre denne videre, dog med den ændring at det foregår som en abonnements-ordning i stil med den måde man abonnerer på Amiga Advis på.
Aminet-cd'erne udkommer ca. den 15. i hver anden måned med start i februar, dvs. Aminet 36 i april, nr. 37 i juni, nr. 38 i august osv.
Man indbetaler så forud, idet der kun bliver bestilt det aktuelle antal.
For at sikre en hurtig ankomst til slutbrugeren er den sidste frist for indbetalingen af en Aminet-cd den 1. i måneden hvor den udkommer, idet vi så kan foretage bestillingen den 8. for at sikre os at være forrest i køen når de skal sendes ud.

Du kan nu også bestille nogle af de tidligere Aminet-cd'er samt Aminet Set'ene. Disse bliver dog kun taget hjem sammen med de aktuelle Aminet-cd'er.

Priser:
Aminet 24–33 ..... kr. 119,- pr. stk.
Aminet Set 4–8..... kr. 249,- pr. stk.

Tidsfrister:
Aminet 36 i april, frist den 1/4-2000
Aminet 37 i juni, frist den 1/6-2000
Aminet 38 i august, frist den 1/8-2000

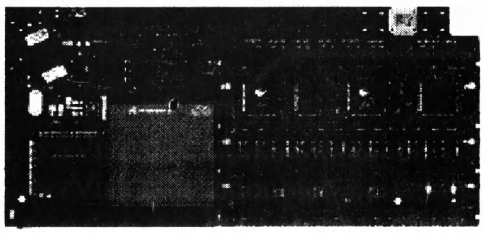
Indbetalingen sker på samme måde som hvis man vil abonnere på Amiga Advis.

Med venlig hilsen

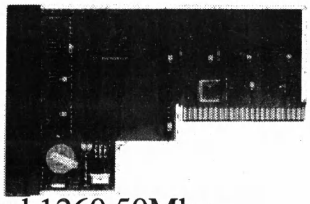
Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599

Kiwi Multimedia

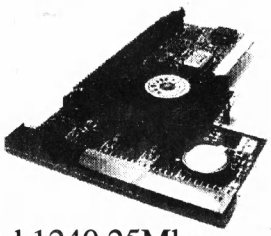
Tlf: 47 38 96 39 - 20 61 66 40 - Fax: 47 38 96 38 - Email: kiwi@post5.tele.dk



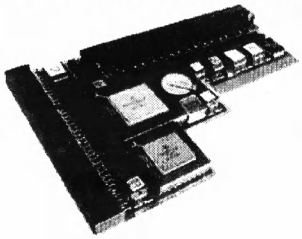
CyberStorm MK3 060 50 Mhz.....5.295



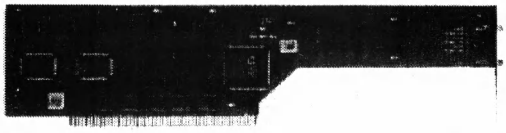
Blizzard 1260 50Mhz.....3.695



Blizzard 1240 25Mhz.....2.295
Blizzard 1240 40Mhz.....2.495



Blizzard 1230 50Mhz.....2.295
SCSI Blizzard.....895



CyberVision 3D.....1.995
CyberVision scandoubler.....ring!

CyberStorm
Blizzard 1260
Blizzard 1240
Blizzard 1230
CyberVision 3D

Frejasvej 71, 3600 Frederikssund, Danmark - www.kiwimultimedia.dk

This was brought to you

from the archives of

http://retro-commodore.eu